

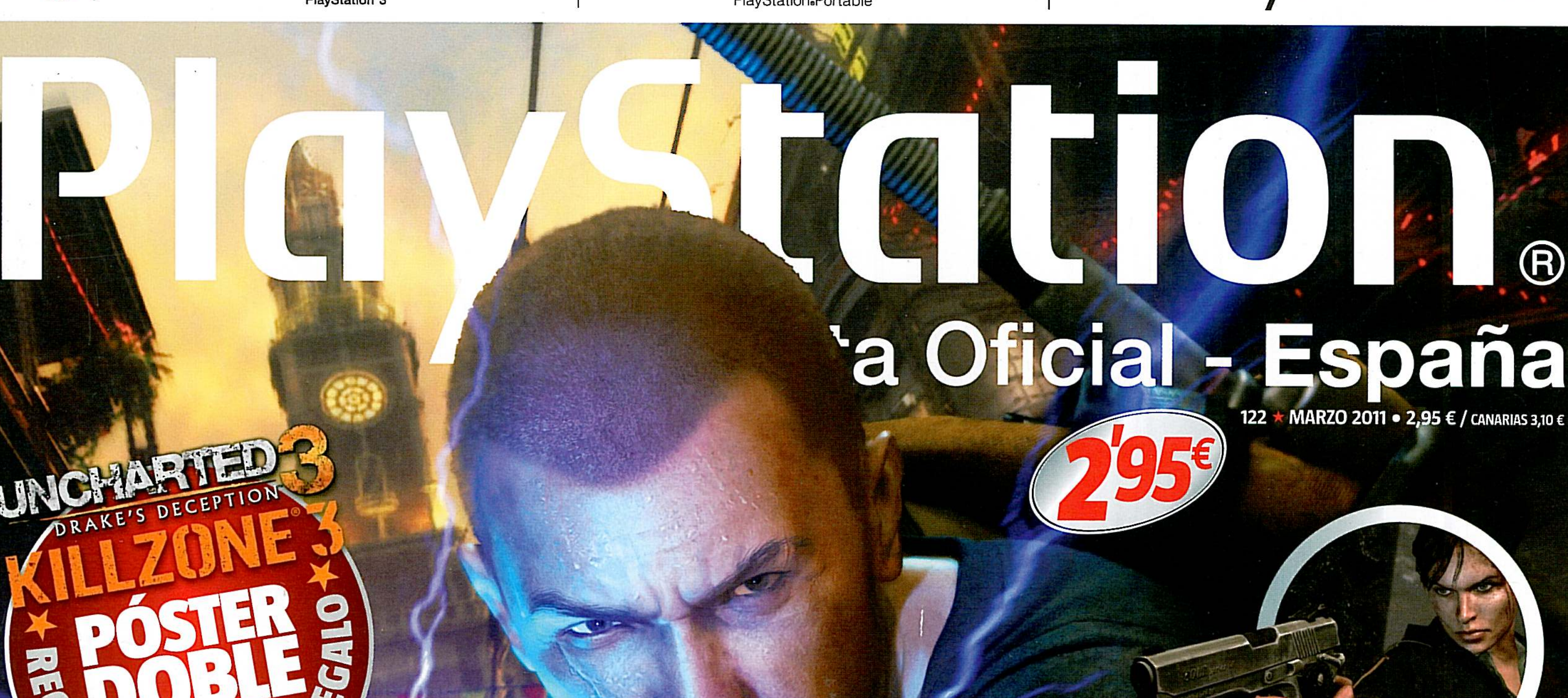


PlayStation 3



PlayStation®Portable

PlayStation®2



PlayStation®

ta Oficial - España

122 ★ MARZO 2011 • 2,95 € / CANARIAS 3,10 €

2'95€

UNCHARTED 3 DRAKE'S DECEPTION
KILLZONE 3
PÓSTER DOBLE
REGALO ★ REGALO ★ REGALO

¡ÚLTIMA HORA!
SILENT HILL DOWNPOUR
DARK SOULS
DEUS EX HUMAN REVOLUTION



¡PARTICIPA!
GANA UNA PS3 Y UNA TV SONY DE 40 PULGADAS

GUÍA COMPLETA
KILLZONE 3





¡Tu PS3 echará chispas!

inFAMOUS 2

UNCHARTED 3 Drake's Deception
MOTORSTORM Apocalypse RESISTANCE 3
SOCOM Special Forces RATCHET & CLANK All 4 One...

¡PSP2/NGP!
ASÍ ES LA PORTÁTIL DEL FUTURO

DESCUENTO DE 5€ EN LOS MEJORES JUEGOS

GRUPO ZETA
8 420565 092005 00122

Y además... Homefront ★ Killzone 3 ★ Test Drive Unlimited 2 ★ MotoGP 10/11 ★ Virtua Tennis 4
Top Spin 4 ★ LEGO SWIII: The Clone Wars ★ Yakuza 4 ★ Dissidia 012 Final Fantasy ★ Dead Space 2...



BULLETSTORM
CUERPOS DESMEMBRADOS
MASACRES GALÁCTICAS
A BÚSQUEDA INCESANTE DE VENGANZA
BULLETSTORM.COM
A LA VENTA 24.02.11
1UP.COM
BEST OF E3
WINNER
2010
BEST OF E3
gameinformer
BEST OF E3
2010
VGChartz
Best First-Person Shooter
PS3
EPIC
EA
18
pegi.info
XOOX
© 2011 People Can Fly Sp. z o.o. Todos los derechos reservados. People Can Fly, el logo de People Can Fly, Bulletstorm, y el logo de Bulletstorm son marcas comerciales registradas de People Can Fly en los Estados Unidos de América y demás países. Los logos de Epic, Epic Games, Unreal, the Powered by Unreal son marcas comerciales registradas por Epic Games Inc. en los Estados Unidos de América y demás países. EA y el logo de EA logo son marcas comerciales registradas por Electronic Arts Inc. "", "PlayStation", "PS3", "PS3" y ""son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. El resto de marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.


18
www.pegi.info
BULLETSTORM
CUERPOS DESMEMBRADOS
MASACRES GALÁCTICAS
Y UNA BÚSQUEDA INCESANTE DE VENGANZA
BULLETSTORM.C
A LA VENTA 24.02
1UP.COM
BEST OF E3
WINNER
2010
BEST OF E3
gameinformer
BEST OF E3
2010
VGChartz
Best First-Person Shooter
PS3
EPIC GAMES
EA
© 2011 People Can Fly Sp. z o.o. Todos los derechos reservados. People Can Fly, el logo de People Can Fly, Bulletstorm, y el logo de Bulletstorm son marcas comerciales registradas de People Can Fly en los Estados Unidos de Amér
y demás países. Los logos de Epic, Epic Games, Unreal, the Powered by Unreal son marcas comerciales registradas por Epic Games Inc. en los Estados Unidos de América y demás países. EA y el logo de EA logo son marcas comerci
registradas por Electronic Arts Inc. "", "PlayStation", "PS3", "PS3" y ""son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. El resto de marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.









MOTORSTORM® APOCALYPSE

EL 17 DE MARZO SE DA LA SALIDA. ¿LLEGARÁS A LA META?



Ahora todas las novedades de PlayStation gratis en tu móvil con la aplicación de PlayStation®

El 17 de marzo se da la salida a la carrera más emocionante que hayas vivido nunca y tendrás que demostrar de qué estás hecho. Llega una ciudad entera con más de 40 pistas donde tendrás que escapar de terremotos, disparos, misiles, y muchos más peligros. Tienes 13 tipos de vehículos a elegir. Motos, camiones, bigfoots, muscle cars... Compite contra 16 jugadores online o con hasta 4 a pantalla partida. ¡Acelera y no mires atrás! A ver si llegas a la meta.

motorstorm.com







PlayStation®
Revista Oficial - España





GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Libros y Plantas de Impresión **ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Prensa **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción **ANA MÁRQUEZ SALAS**
Colaboradores
JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, JAVIER BAUTISTA, SARA BORONDO, JASÓN GARCÍA, DAVID HERNÁNDEZ, LUCÍA PERDOMO, JULIA MAGAÑA, ADONÍAS
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Marketing **JESÚS VÉLEZ**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **ÁNGEL ARANDA**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector 902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRÉS, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76-4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372-616939770. mortiz@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 482.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema ARCAS +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA/BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*; **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*; **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207 730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A: Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.0734- *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@media-scope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*; **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444-*ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

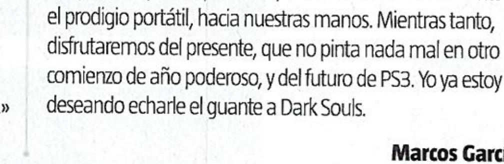
DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

NGP, siglas de futuro

Un brillante futuro por escribir y sentir a través de una gigantesca pantalla OLED de cinco pulgadas. Sin duda la noticia del mes, bueno quizá del año, porque estamos ante una apuesta tecnológica acorde con lo que demanda la próxima generación y los usuarios con auténticas inquietudes sobre la evolución del videojuego en formato portátil. Sony siempre se ha destacado por innovar, arriesgar y dar pasos de gigante sobre el terreno de la electrónica de consumo, por eso todos sabíamos que las características y posibilidades de la heredera de PSP iban a superar todas las expectativas creadas. El sector necesitaba un evento emocional de estas características para levantar un poco más la vista hacia el horizonte y soñar con algo realmente nuevo. Nos esperan meses de ensoñación pura, observando, inquietos, cómo se aproxima poco a poco NGP, o como se llame finalmente el prodigio portátil, hacia nuestras manos. Mientras tanto, disfrutaremos del presente, que no pinta nada mal en otro comienzo de año poderoso, y del futuro de PS3. Yo ya estoy deseando echarle el guante a Dark Souls.

Marcos García





Marcos «The Elf» García
marcos.ps@grupozeta.es
«La nueva fantasía oscura de From Software se dibuja en el horizonte.»
Mi juego favorito
Trinity: Souls Of Zill O'll



Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«Estoy deseando dedicarle días y semanas a Yakuza 4.»
Mis juegos favoritos
Killzone 3 y Plantas Contra Zombis



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Mi vida es como la de Aya Brea, está escrita con sangre.»
Mi juego favorito
Lego SWIII: The Clone Wars



Pedro «John Tones» Berruezo
«Mi próximo superhéroe de DC Universe va a vestir como Lady Gaga.»
Mi juego favorito
Dead Space 2

José Manuel «Lloyd» Tornero
«Busco un arquero crepuscular y un mago para mis peleas en el barrio.»
Mi juego favorito
Tactics Ogre: Let Us Cling Together



Sara «Sybil» Borondo
«Una amiga mía quiere ligar con un helghast. Le gustan sus ojazos.»
Mi juego favorito
Little Big Planet 2



Javier «De Lúcar» Bautista
«Virtua Tennis + Top Spin + PSMove... ¡No va a quedar una lámpara viva!»
Mi juego favorito
Test Drive Unlimited 2

David «DaWei» Hernández
«Tantos juegazos para este 2011 que no habrá tiempo de jugar a todos.»
Mi juego favorito
Deus Ex: Human Revolution

Sumario



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.







Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

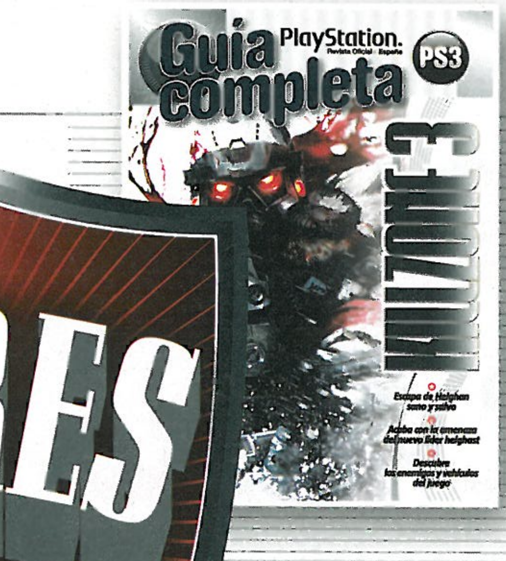


Indica que el juego es compatible con televisiones y gafas de visión 3D.



Además del control habitual, el juego puede manejarse con PlayStation Move.

LOS MEJORES DE 201

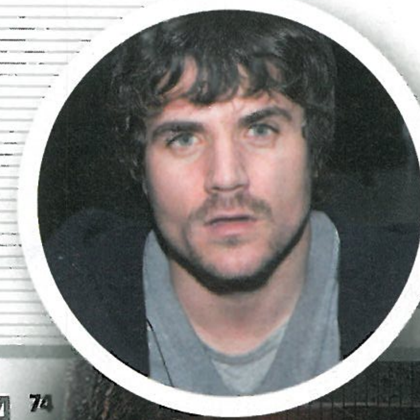




PlayStation® Revista Oficial - España

90
GUÍA COMPLETA
KILLZONE 3
Te desvelamos cómo escapar de Helghan sano y salvo y cómo acabar con el nuevo líder helghast.

108
ZONA VIP DANI MARTÍN
¿A qué juega el cantante?



NEWS 6
LAS NOTICIAS DE MÁS RABIOSA ACTUALIDAD

PS STORE 28
ANALIZAMOS TODOS LOS LANZAMIENTOS

REPORTAJES 32
LAS EXCLUSIVAS MÁS DESEADAS

TEST 50
TODAS LAS NOVEDADES A EXAMEN

VERSIÓN BETA 74
PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA

CONSULTORIO 96

BUZÓN 97

PLAYSTYLE 101
HAY VIDA MÁS ALLÁ DE LOS VIDEOJUEGOS

56
MARVEL VS. CAPCOM 3
Magias chifladas y fichajes sorprendentes. Descubre cómo es esta tercera entrega.

74
HOMEFRONT
¡Te contamos por qué este shooter tiene el mejor multijugador hasta la fecha!

50
KILLZONE 3
Analizamos el mejor shooter de los últimos tiempos para PS3.

78
LEGO STAR WARS III
THE CLONE WARS
¡La fórmula Lego se atreve ahora con la serie de animación!

Pág. 87



Todo lo que necesitas para estar a la última



TAMAÑO REAL

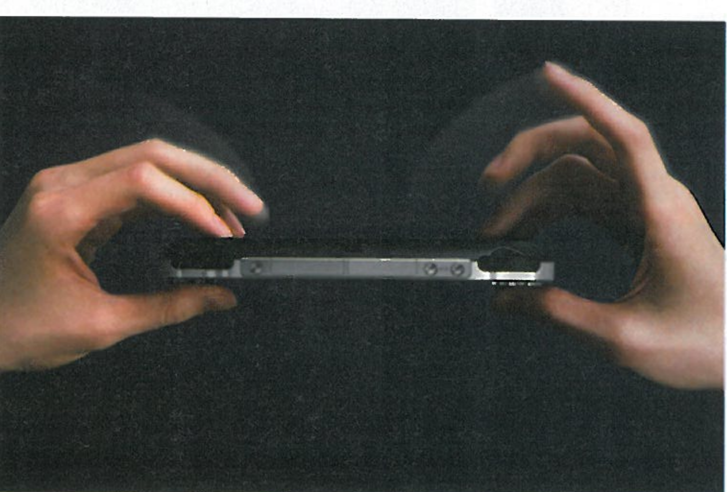
El futuro ya está aquí

Sony presenta en Japón a la sucesora de PSP, una bestia portátil con pantalla OLED (y multitáctil), dos sticks analógicos y una potencia gráfica a la altura de PS3

Era un secreto a gritos. Desde el instante en que **Sony** anunció un *PlayStation Meeting* en Tokio para el 27 de enero, se sabía que el gigante japonés presentaría allí su nueva portátil. Los *PS Meeting* anteriores (en 2004 y 2005) sirvieron para desvelar la **PSP** y la **PS3**, respectivamente. Con el nombre provisional **NGP** (*Next Generation Portable*), la sucesora de la **PSP** representa una auténtica revolución, tanto en el aspecto tecnológico como en la interacción con el usuario. En la siguiente página tenéis las especificaciones técnicas de esta bestia, a la que se ha dotado de una pantalla OLED multitáctil de cinco pulgadas, dos *joysticks* analógicos, dos cámaras y tres sensores de movimiento, giroscopio, acelerómetro y brújula electrónica. No menos sorprendente es la parte posterior de la **NGP**, que despliega una superficie tambien táctil (ver recuadro). Los juegos se comercializarán tanto en descarga On-line como en formato físico, en tarjetas de memoria *flash*, diseñadas en exclusiva para la consola, donde además grabaremos la partida. En lugar del característico *XrossMediaBar* de **PSP** y **PS3**, **NGP** adoptará un nuevo interfaz, bautizado como *LiveArea*, dotado de funciones de red social y navegador. La aplicación *Near* te pondrá en contacto con tus amigos y otros jugadores. Y por supuesto, habrá trofeos. Los desarrolladores (algunos disponían ya del *kit* de desarrollo de la **NGP** desde mediados de 2010) hablan maravillas de la máquina, equiparándola tecnologicamente a **PS3**. De hecho, la versión **NGP** de *Wipeout* utiliza el mismo motor gráfico que la entrega **PS3**, corriendo a 60*fps* en alta resolución. De momento, **Sony C.E.** no ha anunciado el precio. Sólo que saldrá a finales de año y se baraja la comercialización de un modelo con Wi-Fi y otro con Wi-Fi y 3G. ¿Y los juegos? Pasad página y alucinad...







Táctil por delante ¡y por detrás!

NGP abrirá un nuevo campo de posibilidades a los desarrolladores de juegos gracias a sus dos superficies multitáctiles. Por un lado, tenemos la pantalla OLED de 5 pulgadas. Por el otro, un sorprendente *pad* táctil decorado con los cuatro símbolos clásicos de **PlayStation** (cuadrado, círculo, triángulo y X), gracias al cual podremos utilizar todos los dedos a la hora de jugar, y no sólo los pulgares, como sucedía hasta ahora. En palabras de la propia **Sony C.E.**, esta superficie trasera táctil permitirá a los usuarios ***«interactuar con juegos como si se tratase de acciones en tres dimensiones, a través de movimientos con los dedos como tocar, agarrar, trazar, empujar y tirar»***.



Las características técnicas de NGP



CPU	ARM® Cortex™-A9 núcleo (4 núcleos)
GPU	SGX543MP4+
Dimensiones externas	Aprox. 182.0 x 18.6 x 83.5mm (ancho x alto x largo) (provisional: excluye la proyección más larga)
Pantalla (Pantalla táctil)	5 pulgadas (16:9), 960 x 544, Aprox. 16 millones de colores, pantalla multi-táctil OLED (tipo capacitivo)
"Pad" trasera	Tableta multi-táctil (tipo capacitivo)
Cámaras	Cámara frontal, cámara trasera
Sonido	Altavoces estéreo incorporados Micrófono incorporado
Sensores	Sistema sensor de seis ejes (tres ejes de giroscópico, tres ejes de acelerómetro), brújula electrónica de tres ejes
Localización	GPS incorporado Servicio de localización de Wi-Fi
Teclas / Interruptores	Botón PS Botón de encendido Botones de dirección (Arriba/Abajo/Derecha/Izquierda) Botones de acción (Triángulo, Círculo, Equis, Cuadrado) Botones superiores (Derecho/Izquierdo) Stick derecho, Stick izquierdo Botón START, botón SELECT Botones de volumen (+/-)
Comunicaciones inalámbricas	Conectividad a redes móviles (3G) IEEE 802.11b/g/n (n = 1x1) (Wi-Fi) (Modo infraestructura/Modo Ad-hoc) Bluetooth® 2.1+EDR □A2DP/AVRCP/HSP

Estos doce juegos son solo el principio...

Los grandes de la industria del videojuego se están volcado en el desarrollo de títulos para **NGP**. En la conferencia se mostraron *demos* técnicas de títulos bien conocidos de **PS3** (*MGS4: Guns Of The Patriot*, *Lost Planet 2*, *Ryū Ga Gotoku Of the End*...) corriendo sobre el *hardware* de **NGP**. **Capcom** hizo una demostración del último *Monster Hunter* para demostrar la compatibilidad de la máquina con la librería de *software* de **PSP**. **Sony C.E.**, por su parte, mostró un vídeo con doce juegos para su flamante portátil, donde no faltaron sus franquicias más conocidas. Solo se echó en falta a Kratos...





UNCHARTED. El que más impresionó a los asistentes, por su calidad gráfica. En algunos momentos parecía un juego de PS3.



BROKEN. Lo más llamativo de esta aventura (aún sin título definitivo) fue ver cómo se recogía una huella digital usando la pantalla táctil.



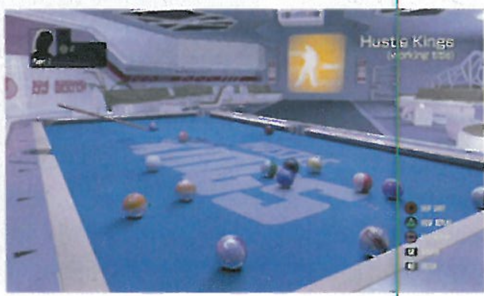
HOT SHOTS GOLF NEXT. Clap Hanz no podía faltar al debut de una nueva portátil de Sony. ¿Llegaremos a ver el Everybody's Tennis?



WIPEOUT. Con el mismo engine y efectos gráficos que la versión PS3, es la prueba patente de la extraordinaria potencia de la NGP.



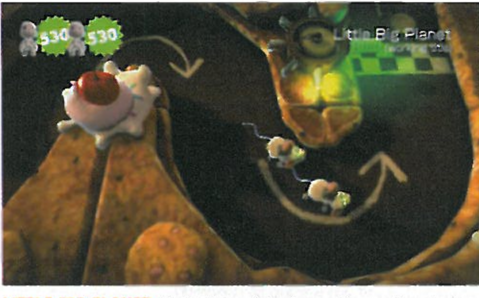
KILLZONE. Programado por SCE Cambridge (y no por Guerrilla), usa la pantalla táctil para los ataques melee y desplegar bombardeos tácticos.



HUSTLE KINGS. Tras hacer furor entre los usuarios de PSN, el billar de Sony dará el salto a la portátil. Suponemos que usará la pantalla táctil.



GRAVITY DAZE. Con estética de dibujo animado y diseñado para aprovechar plenamente los tres acelerómetros que encierra la NGP en su interior.



LITTLE BIG PLANET. Media Molecule hará maravillas con la potencia de la nueva consola y su capacidad para comunicarse con otras máquinas.



SMART AS. Resuelve puzzles utilizando los acelerómetros de la NGP. Recuerda bastante al Rittai Kakushi E Attakoreda de Nintendo DS.



LITTLE DEVIANTS. Un colorista juego de plataformas con el que podremos explotar al máximo el acelerómetro y el panel multitáctil trasero.



RESISTANCE. El segundo joystick analógico hará las delicias de los fans de los FPS, entre los que no faltará, por supuesto, la saga de Insomniac.



REALITY FIGHTERS. Un chiflado cruce entre lucha y realidad aumentada. Original, aunque le queda bastante que pulir en gráficos.





Compartida, la vida es más.

Vente y empieza a naveblar, es decir, navegar y hablar como nunca.

Tarifa Plana para navegar por

10 €/mes hasta 2012

y hablar gratis los fines de semana

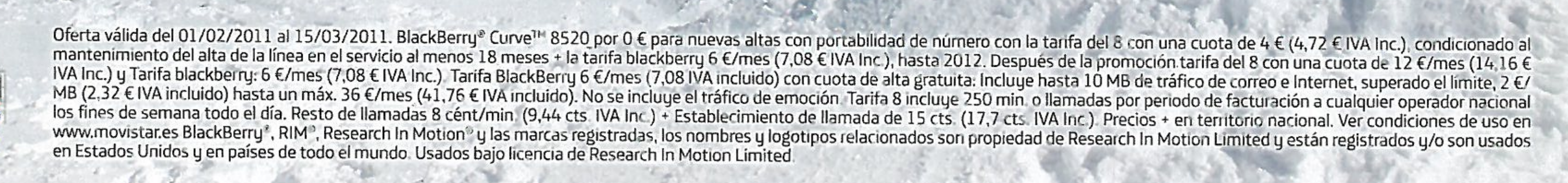
Y llévate la BlackBerry® Curve™ 8520











Oferta válida del 01/02/2011 al 15/03/2011. BlackBerry® Curve™ 8520 por 0 € para nuevas altas con portabilidad de número con la tarifa del 8 con una cuota de 4 € (4,72 € IVA Inc.), condicionado al mantenimiento del alta de la línea en el servicio al menos 18 meses + la tarifa blackberry 6 €/mes (7,08 € IVA Inc.), hasta 2012. Después de la promoción tarifa del 8 con una cuota de 12 €/mes (14,16 € IVA Inc.) y Tarifa blackberry: 6 €/mes (7,08 € IVA Inc.). Tarifa BlackBerry 6 €/mes (7,08 IVA incluido) con cuota de alta gratuita: Incluye hasta 10 MB de tráfico de correo e Internet, superado el límite, 2 €/MB (2,32 € IVA incluido) hasta un máx. 36 €/mes (41,76 € IVA incluido). No se incluye el tráfico de emoción. Tarifa 8 incluye 250 min. o llamadas por periodo de facturación a cualquier operador nacional los fines de semana todo el día. Resto de llamadas 8 cént/min. (9,44 cts. IVA Inc.) + Establecimiento de llamada de 15 cts. (17,7 cts. IVA Inc.). Precios + en territorio nacional. Ver condiciones de uso en www.movistar.es BlackBerry®, RIM®, Research In Motion® y las marcas registradas, los nombres y logotipos relacionados son propiedad de Research In Motion Limited y están registrados y/o son usados en Estados Unidos y en países de todo el mundo. Usados bajo licencia de Research In Motion Limited.





Anarchy Reigns, lo nuevo de Platinum

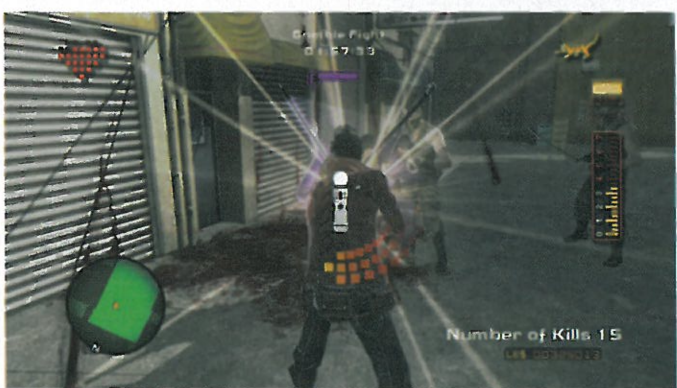
PS3

Los creadores del reciente *Vanquish* y de otros títulos recordados como *MadWorld* o *Bayonetta*, ya tienen en preparación su nuevo videojuego, que ostentará el nombre de ***Anarchy Reigns***. Se trata de un título de acción en tercera persona enfocado al componente multijugador, donde varios personajes se verán envueltos en espectaculares combates repletos de violencia y efectos especiales. De momento se han confirmado cuatro personajes: Jack (*MadWorld*), Big Bull (un *cyborg*), Sasha (una humana amante de la nanotecnología) y Zero (un *ninja*). El factor multijugador abrazará el juego cooperativo y competitivo, con una historia de fondo enfocada a la vida de los personajes. Su productor será Atsushi Inaba, un referente en la compañía, con lo que se nos asegurará no sólo acción adrenalítica, sino también una violencia desmesurada. A lo largo de este año podremos disfrutarlo porque **Sega** tiene planeado lanzar el juego este otoño en Europa.



Enemigos feos, sangre a borbotones y un sentido del humor oscuro para un título de acción que promete mucha diversión en compañía.





Nuevas pantallas de No More Heroes

PS3

Una de las mejores obras de **Suda51** va a llegar muy pronto a **PlayStation 3**. ***No More Heroes: Heroes Paradise*** es una versión mejorada del título original de Wii que saliera hace tres años, con la gran novedad de la compatibilidad del juego con *PlayStation Move*. Ahora, realizar ataques con la katana láser de Travis Touchdown, nuestro *otaku* protagonista, será más eficiente y divertido, gracias al mejor reconocimiento de nuestros movimientos. Además de ello, esta entrega incluirá todas las mejoras jugables incluidas en la segunda entrega *Desperate Struggle* del juego para Wii, y hasta nuevos niveles exclusivos, una IA mejorada y la posibilidad de disfrutarlo en alta definición. **Konami** distribuirá el juego en nuestro país para lanzarlo esta primavera.







Tendremos muchos reencuentros en una historia algo más oscura pero con un gran componente humano.





El nivel gráfico de las distintas escenas será tan alto como nos tiene acostumbrado la compañía.





Square Enix anuncia Final Fantasy XIII-2 PS3

Toda historia tiene continuidad. Eso es lo que ha debido pensar **Square Enix** con su última entrega numerada de *Final Fantasy* porque recientemente han anunciado el desarrollo de ***Final Fantasy XIII-2*** para ***PlayStation 3***. El juego será una continuación directa del capítulo *XIII*, pero ahora se ha optado por realizar una historia menos lineal, con un tono más oscuro y repleta de misterios a descubrir. La vuelta de Lightning parece asegurada aunque parece que ahora no tendrá el papel protagonista. La compañía ha prometido que regresarán personajes inesperados, con lo que habrá sorpresas en su argumento. ***FFXIII-2*** estrenará un sistema de combate evolucionado con el que se pretende contentar a los seguidores de la serie tras haber escuchado el *feedback* de la comunidad de jugadores. A pesar del reciente anuncio, ***Square Enix*** pretende lanzarlo este año, barajando la posibilidad de incluir un modo fácil para el juego.

FINAL FANTASY TYPE-0

El antes conocido como *Final Fantasy XIII Agito* de **PSP** ahora tiene un nuevo nombre. El juego será un *RPG* de acción con combates en tiempo real, con un sistema de experiencia novedoso, hechizos que pueden ser personalizados y con las pertinentes mejoras de habilidades. También incluirá un multijugador único y exclusivo y la aparición de 12 personajes protagonistas. Será un juego tan grande que se lanzará en Japón este verano en dos discos UMD.





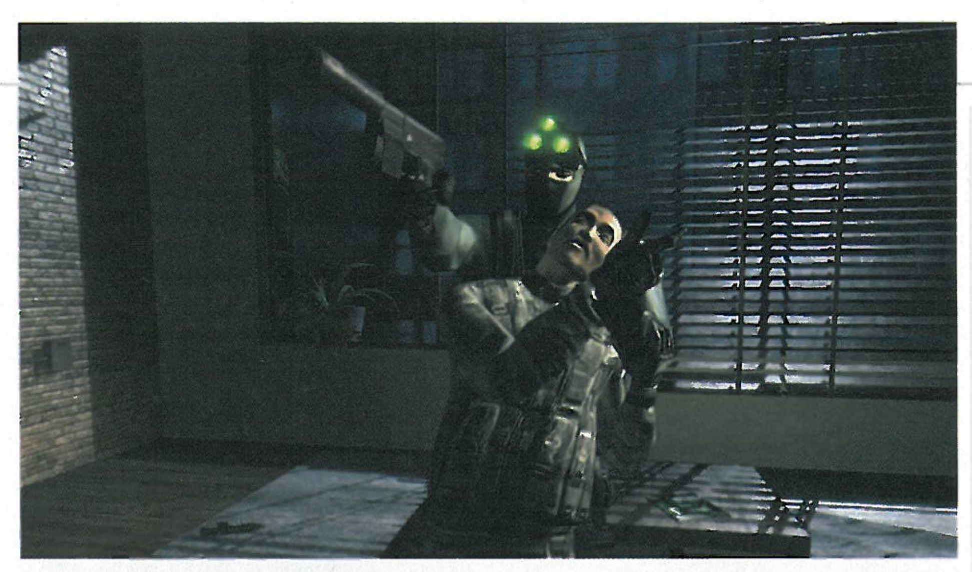




FINAL FANTASY IV EN PSP

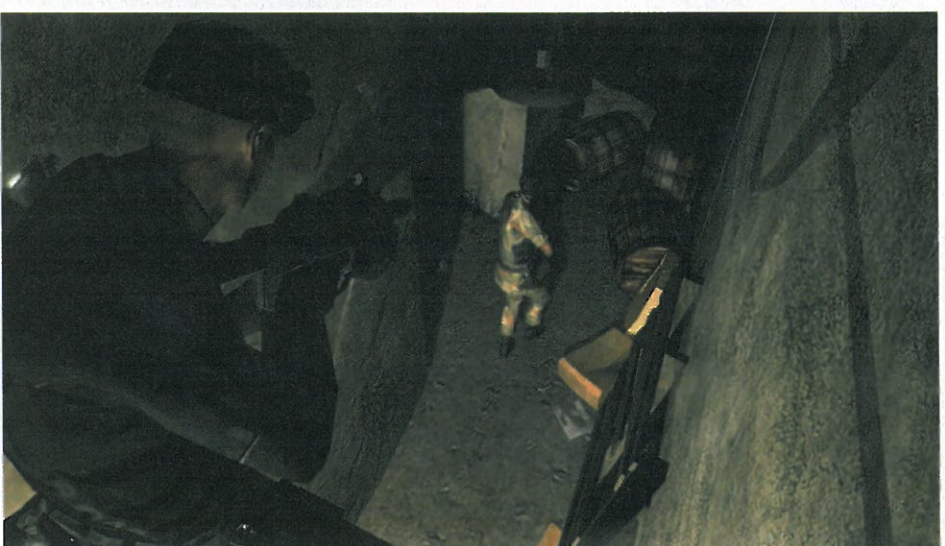
Bajo el subtítulo de ***Complete Collection***, este nuevo recopilatorio incluirá el *Final Fantasy IV* original que apareciera en Super Nintendo en 1991, y el reciente *The After Wars* lanzado en Wiiware y en los teléfonos móviles japoneses. Vendrá con gráficos adaptados, y quizás lo más importante, se incluirá un escenario y una historia inédita para unir ambos juegos. Su lanzamiento está previsto para este mes de marzo en Japón y a lo largo de la primavera en Europa.

News



El bueno de Sam Fisher regresa para dar guerra en alta definición y en 3D estereoscópicas.

Sam Fisher en HD PS3



La ya clásica saga de videojuegos de acción e infiltración *Tom Clancy's Splinter Cell*, va a reestrenarse adaptándose a la actual generación de consolas con un recopilatorio en clave HD. Con el nombre de ***Tom Clancy's Splinter Cell: Trilogy HD*** se relanzarán las tres primeras entregas de la serie remasterizadas en alta definición y compatibles con las 3D estereoscópicas. Así, en un único *Blu-ray* estarán incluidos el primer *Splinter Cell* lanzado en *PlayStation 2* en el 2002; *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* que apareciera en el año 2004 en la 128 ***bits*** de **Sony**; y *Splinter Cell: Chaos Theory*, lanzado hace seis años y que disfrutaran igualmente los usuarios de **PS2**. Además de estos nuevos añadidos también contará con un nuevo sistema de trofeos. El juego estará disponible en tiendas y en *PlayStation Network* durante esta primavera en el regreso de Sam Fisher rememorando sus mejores momentos.





Los efectos sobre el terreno serán uno de los principales reclamos en esta nueva entrega.



DiRT 3 calienta motores

La tercera entrega de uno de los mejores títulos de conducción de **Codemasters** ya cuenta con sus primeros detalles. Lo más destacado es que estará enfocado algo más hacia la simulación, ofreciendo unas 100 rutas distintas (más del doble del anterior *DiRT*). También habrá una mayor selección de coches, un motor de físicas mejorado y una amplia variedad de modos de juego. Especialmente se han potenciado los desafíos para sacar provecho de los coches. Podremos correr en asfalto, grava o nieve, y en seco o en mojado. ***DiRT 3*** estará disponible el 24 de mayo.





Vuelve el caos PS3 con The Darkness 2

Tras muchas especulaciones la llegada de ***The Darkness 2*** es una realidad. La nueva entrega basada en la serie de cómics de **Top Cow** está muy avanzada en su desarrollo, con una fecha prevista para este otoño. En el juego seremos Jackie Estacado, portador de la oscuridad que le permitirá usar poderes. Además, con el llamado Brazo del Demonio, podrá interactuar con el escenario y atacar a sus presas mientras porta de forma simultánea varias armas. Estará más enfocado a la acción que su antecesor.





Call Of Juarez The Cartel



Call Of Juarez regresa por todo lo alto con su tercera entrega, y lo hace sorprendiendo. **Ubisoft** ha anunciado el desarrollo de ***Call Of Juarez The Cartel***, donde la acción se traslada desde el salvaje oeste hacia un nuevo y moderno entorno ambientado en el presente. El juego nos llevará desde Los Ángeles hasta la Ciudad de Juarez, con variados escenarios ambientados en los distintos ecosistemas. Seguirá apostando por el género de *shooter* en primera persona con elementos de acción y exploración. El título está en sus últimas fases de desarrollo estando fechado para salir durante este mismo verano en **PlayStation 3**. El desarrollo corre a cargo de la gente de **Techland**, el estudio polaco creador de las anteriores entregas.

Yoostar 2: Protagoniza tus películas favoritas





A partir del 11 de marzo, tus fiestas ya no serán iguales. Ese día, **Namco Bandai** pondrá a la venta ***Yoostar 2***, un revolucionario y divertidísimo juego que te meterá en tus películas favoritas. Utiliza la cámara *PS Eye* para introducirte digitalmente dentro la película, y dale tu toque personal a las escenas más memorables de *Terminator*, *300*, *Casablanca*, *El Padrino*, *Rocky*... El juego puntuará tu talento dramático ¡y podrás subir los vídeos a *Facebook*! ¿Tienes lo que hay que tener para dar la cara en pantalla?

DUKE REGRESA CON «UN PAR»

Gearbox Software y **2K Games** han anunciado la edición especial para ***Duke Nukem Forever*** llamada ***Pelotas de Acero***. Esta edición incluirá un busto de Duke Nukem, un gran libro de arte, postales, una pegatina con el emblema de la serie, un mini cómic, un póster, una baraja y unos dados. Estará disponible el 6 de mayo a la par que la edición normal.



EDICIÓN ESPECIAL PARA MORTAL KOMBAT



El nuevo *Mortal Kombat* resucitado de la mente de **NetherRealm** llegará también con una edición especial muy apetecible, que incluirá una figura de Scorpion y Sub-Zero, un libro de arte de más de 100 páginas y avatares y temas inspirados en la serie, todo presentado en estuche metálico. El 19 de abril podrá adquirirse junto a la edición normal del juego.



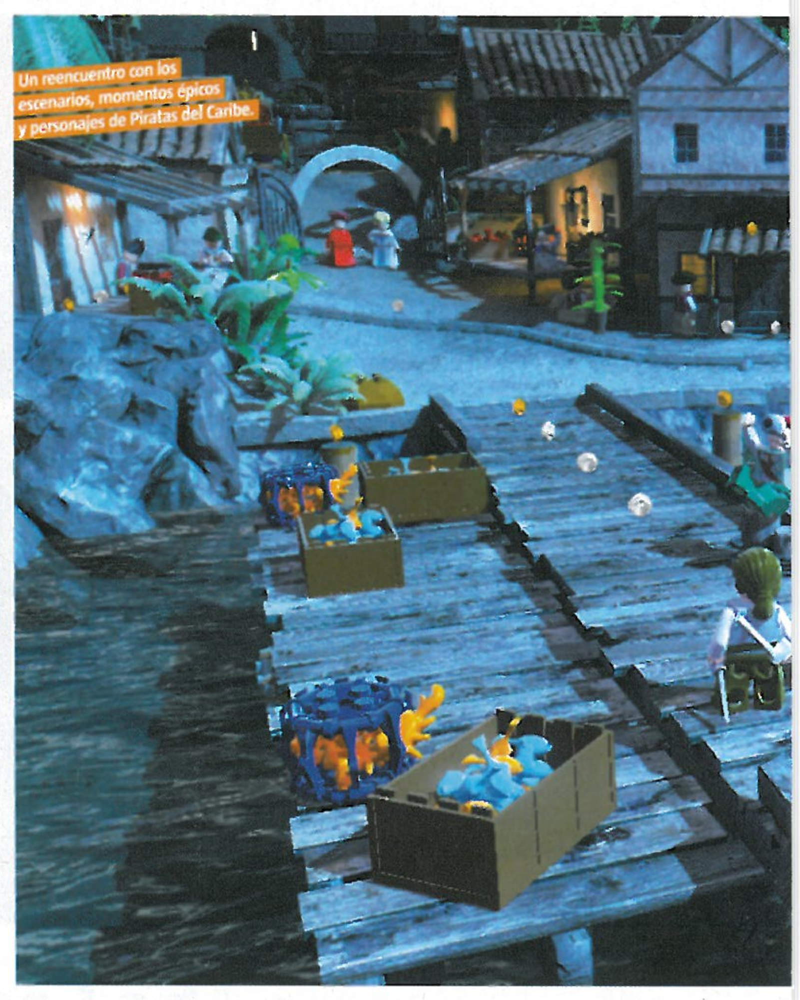
¡¡PARTICIPA!!

MUÉRETE... DE LA RISA

Con motivo del lanzamiento en DVD y BD de la comedia *Híncame el diente*, y por cortesía de **20th Century Fox**, vamos sortear en nuestra página de *Facebook* (www.facebook.com/revistaplaystation), tres *packs* de entradas al Viejo Caserón del Parque de Atracciones de Madrid y tres BD de la película. Estad muy atentos...




El videojuego se estrena de forma simultánea a la esperada película En mareas misteriosas en mayo 2011.


Un reencuentro con los escenarios, momentos épicos y personajes de Piratas del Caribe.



ESTOS PIRATAS SON UNOS PIEZAS

Además de Will y el Capitan Jack Sparrow, Traveller's Tales recrea en piezas Lego un total de 70 personajes inspirados en el mundo de Piratas del Caribe.



Compañía **Disney Interactive Studios**
Programador **Traveller's Tales**
Género **Aventura**

Lego Piratas Del Caribe El Videojuego

Lego se echa a la mar con los más simpáticos piratas de la gran pantalla

Disney canceló su juego de *Piratas Del Caribe: Armada Of The Damned*, pero la franquicia aún llegará a alta mar durante la próxima primavera con ***Lego Piratas Del Caribe: El Videojuego***. Viajamos a los estudios de **Traveller's Tales** en Knutsford para descubrir cómo se las están ingeniando para reinventar las leyendas del irreverente Capitan Jack Sparrow al más puro estilo **Lego**.

Un estilo de videojuego que sigue siendo un gran éxito comercial, desde que se lanzara el primer videojuego **Lego** basado en *La Guerra De Las Galaxias*, pasando por otras sagas cinematográficas memorables como *Indiana Jones, Batman* o *Harry Potter*. Un humor, un estilo, una jugabilidad y, en definitiva, una fórmula, que sigue enriqueciendo su *portfolio* y alimentando el ansia especuladora de los más fans sobre qué nuevo título se adaptará al universo **Lego**. Así pues, basado en el mundo de *Piratas Del Caribe*, el nuevo videojuego de **Lego** incorpora las historias, lugares y personajes de la totalidad de las películas de la saga (*La Maldición de la Perla Negra, El Cofre del Hombre Muerto* y *En el Fin del Mundo*), incluyendo la nueva *Piratas del Caribe: En Mareas Misteriosas*. Con un total de 70 personajes diferentes inspirados en el universo de la saga, nuestra aventura comenzará en el origen de la trama de *Piratas Del Caribe*, con el primer enfrentamiento entre el Capitán Sparrow y Will Turner. Poco a poco se irán uniendo más personajes a la aventura, como la aristócrata Elizabeth Swann y otros antagónicos de la saga como Hector Barbossa, el *Kraken*, el capitán del *Holandés Errante* Davy Jones o los británicos Lord Cutler Beckett y James Norrington.

Como en títulos anteriores, podremos cambiar de personaje siempre que lo deseemos, y lo haremos en función de las habilidades y poderes que queramos desatar en cada momento. Así, con Will Turner, por ejemplo, podremos lanzar cuchillos. Y con Jack Sparrow manejaremos el mítico compás encantado que revela huellas y pistas ocultas.



LA ELECCIÓN PIRATA

Los estudios de Traveller's Tales reciben todo tipo de propuestas por parte de los seguidores de la saga sobre nuevos títulos que les gustaría ver en su consola, adaptados al mundo Lego. Y según nos han revelado, Piratas del Caribe contaba entre sus favoritos. ¡Power to the people!





Entre las novedades presentes en el juego destaca la jugabilidad dentro del agua, un nuevo medio que aparece por primera vez en la saga. Tras la inmersión, podremos andar por las profundidades del océano con la ayuda de un barril que nos colocamos encima y nos ayuda a mantener la respiración.


Destruye al barco enemigo con ayuda de los cañones, pero si la cosa se pone fea, ¡no olvides para qué tienes una espada!



Se ha querido dar a las plataformas especial protagonismo en el juego, ofreciendo nuevas vías para afrontar los puzzles que se nos presentan.





«Arrasa con lo que veas y generoso no seas, camarada». Como en los anteriores títulos, podrás destruir todo a tu paso para obtener bonificación

Cada personaje tiene su función. Utiliza a Gibs para reconstruir máquinas y aparatos que te sirvan en tu misión.

Explora tu entorno e interactúa con los objetos para resolver los enigmas y evitar caer en trampas ocultas.





Las diferentes habilidades nos serán especialmente útiles en el *freeplay*, al darnos la oportunidad de volver a jugar niveles anteriores con distintos personajes, para utilizar sus específicos poderes con el fin de desbloquear nuevo contenido. También se percibe una notable mejoría del modo de combate, siendo el manejo de las armas y el cuerpo a cuerpo más fluido. Pero sin duda el gran atractivo reside en la creatividad en la recreación del universo, donde destaca el diseño de los personajes. Quienes conozcan las maneras de Jack Sparrow lo reconocerán enseguida, y no sólo por los elementos que definen su apariencia, como el pañuelo, la barba o la cara de borracho. También en la jugabilidad reconocemos a ese irreverente capitán, cuyos andares reflejan su pasion por el ron y las mujeres, y cuyo particular manejo de la espada resulta más cómico que nunca, al contar con la limitación de movilidad propia de una figura **Lego**.

Por lo que hemos visto hasta el momento, ***Lego Piratas Del Caribe El Videojuego*** sigue el formato de aventuras, acción y humor propio de estas películas, dando a su vez esa singular vuelta de tuerca que sólo la estética **Lego** sabe dar, y cuya adaptación **Traveller's Tales** ya domina a la perfección.

Para mayo, los bloques de plástico interconectables imaginarán y reinventarán la saga de piratas más famosa de los últimos tiempos. Una experiencia que promete ser especialmente atractiva para aquellos que identifiquen los guiños ocultos en el juego, que retrotraen los momentos más memorables de *Piratas Del Caribe*. ***«No todos los tesoros son oro y joyas, camarada»***. *Jewels*

ENTREVISTA CON...

PHIL RING

Game Producer

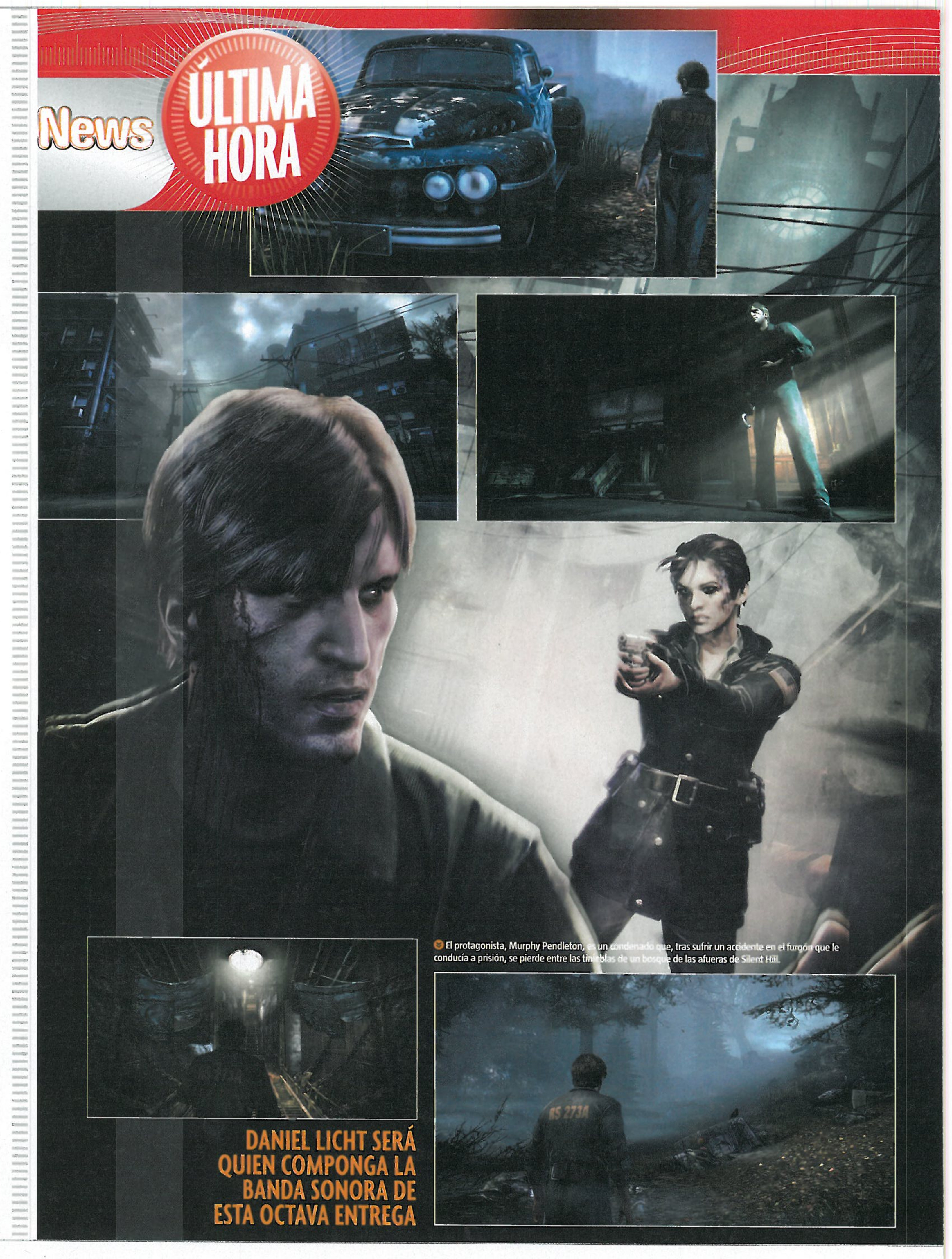
¿Cómo se vive el proceso de aprobado del diseño de un personaje basado en una licencia?
Solemos partir siempre ya de un modelo que nos da **Lego**. Eso va a **Disney** para ser aprobado, y después, llega incluso a la gente de Johnny Depp. Es fácil porque ya estamos bastante acostumbrados a todo el proceso, por nuestra experiencia en títulos anteriores. De hecho, el *feedback* suele ser bastante mínimo, ya que la gente simplemente dice: «Oh, genial, soy una figura **Lego**. ¡Me encanta!»

¿Cómo ha sido el trabajo codo con codo con el equipo de desarrollo de esta cuarta entrega?
Nos han sido de gran ayuda al facilitarnos acceso a la totalidad del contenido de la película inédita. De hecho, nos han permitido incluso visitar el estudio en más de una ocasión y ver el rodaje en vivo.

¿Cuánto contenido de la nueva película está incluido en el juego?
Estábamos muy interesados en convertirlo en una parte importante del juego. Así que lo que hemos hecho es, efectivamente, dividir el juego en 4 partes, así cada película representa un cuarto del juego.

Penélope Cruz protagoniza esta película. ¿Contararemos con una versión suya en figura de LEGO?
Sí, definitivamente, el personaje de Penélope Cruz tendrá su figura **Lego** y aparecerá también en animaciones.

¿Por qué os habéis decidido por no incluir un cooperativo On-line?
Estudios internos nos han revelado que esta saga es vista como una experiencia *family-friendly* dirigida a un público particular, y no hemos visto que haya una demanda sustancial de cooperativo On-line.



El protagonista, Murphy Pendleton, es un condenado que, tras sufrir un accidente en el furgón que le conducía a prisión, se pierde entre las tinieblas de un bosque de las afueras de Silent Hill.

DANIEL LICHT SERÁ QUIEN COMPONGA LA BANDA SONORA DE ESTA OCTAVA ENTREGA









No faltarán las escenas truculentas y gore. Aún no hemos sido capaces de averiguar qué es ese trozo de carne que descansa sobre la cama...





Konami vuelve a angustiar al jugador con el uso de la linterna. Ves lo justo para avanzar sin tropezar pero sin ver el mal que se esconde entre las sombras.

Konami alimenta la sensación de angustia en esta entrega con la lluvia.

LA CENA Y EL POZO DEL DIABLO

Así se llaman las dos nuevas áreas que se incluirán en la octava entrega de Silent Hill. Como puedes ver en las pantallas superiores, la niebla, el bosque, y las luces y sombras se encargan de otorgar ese halo de misterio que acongoja.



Compañía
Konami
Programador
Vatra Games
Género
Survival Horror

Silent Hill Downpour

No hay peor condena que ser confinado en la Ciudad del Silencio



Tras desvelar el subtítulo definitivo de la octava entrega de *Silent Hill*, **Konami** anuncia nuevos detalles como que Akira Yamaoka no será quien dirija la batuta de la Banda Sonora de *Silent Hill: Downpour.* Daniel Licht será quien lo haga, y por lo poco que hemos podido escuchar (una pieza de unos 90 segundos) no sólo será inquietante, sino también bastante turbadora. Litch sabe lo que hace, pues cuenta con el respaldo de una larga trayectoria con trabajos tan reconocidos como la aclamada serie *Dexter*.

El protagonista de esta nueva historia se llama Murphy Pendleton, un preso que tras sufrir un accidente en el furgón que le traslada a prisión se pierde en la penumbra de un bosque que le conduce hasta la temida ciudad. A partir de entonces será cuando el jugador tome el control de Murphy y descubra lo escalofriante que puede llegar a ser la Ciudad del Silencio en alta definición.

La niebla y las luces y sombras siguen siendo las herramientas más utlizadas para genererar ese angustioso halo de terror, pero esta vez los desarrolladores han recurrido también a la lluvia: no hay nada más inquietante que el sonido de una tormenta, de noche y en medio de un pueblo «aparentemente» abandonado... La Cena y el Pozo del Diablo son dos sugerentes títulos que dan nombre a dos áreas del juego. Un juego que se diferencia de anteriores entregas por la considerable extensión de sus localizaciones, tal es así que incluso se necesitará utilizar un sistema de metro para moverse de un lugar a otro más rápidamente. De tal modo que el jugador tendrá más libertad para explorar la ciudad a su antojo y detenerse en las misiones secundarias que esconde el título. Y para hacer mucho más intensa la acción **Vatra** ha prescindido de inventario de armas y ha recuperado muchos elementos clásicos del género *survival horror*. Así, en muchas ocasiones, será mejor aturdir al enemigo y salir corriendo. *Anna*













PAISAJES DE MUERTE

Dark Souls nos obsequiará con nuevos escenarios desolados de fábula negra, esta vez totalmente interconectados, sin cargas ni interrupciones entre ellos, y con nombres tan desoladores como Immortal Institute, Daemon Altar, London Anole, Snow Forest o The Sacred Tomb.



Compañía
Namco Bandai
Programador
From Software
Género
Action RPG



Dark Souls

El mito oscuro de From Software prepara el desembarco de su secuela espiritual

Cuando todavía resuenan los ecos del entrechocar de espadas y armaduras en las malditas tierras de *Boletaria* y los servidores aún echan humo al son de la siempre cambiante Tendencia mundial, **Namco Bandai** y **From Software** dan los primeros datos de la secuela apócrifa del venerado RPG *Demon's Souls*. Después de barajar nombres como *Project Dark* (en su estado inicial de desarrollo), *Dark Race*, *Dark Ring* o *Demon's Rage* por fin fue bautizado como ***Dark Souls*** y aunque no mantiene, según sus creadores, ninguna relación argumental con su antecesor, el espíritu, la estética y arquitectura de *Demon's Souls* destila por todos sus oscuros y opresivos poros. Los primeros detalles revelados nos hablan de una transición entre los diferentes escenarios -con nombres tan inquietantes como *The Sacred Tomb*, *Snow Forest*, *Immortal Institute*, *London Anole* o *Daemon Altar*- sin atisbo de interrupción y una conexión escénica real entre todos ellos. Además se ha confirmado una duración real de unas 60 horas, (*Demon's Souls* alcanzaba las 40) y un número de demonios que supera la centena, triplicando así las cifras del anterior *Action RPG*. **From Software** también ha confirmado que el heredero de *Demon's Souls* mantendrá e incluso aumentará el nivel de dificultad, pero también afirma que las recompensas serán mayores. Aunque también reconocen haber eliminado zonas de juego demasiado complejas para no limitar su accesibilidad y frustrar al jugador. En el apartado técnico se ha mejorado el motor gráfico que gestiona los escenarios y animaciones de todos los personajes/criaturas, destacando el diseño de algunos de los enemigos, que superan en sordidez, dimensiones y oscuridad a los ya sufridos en *Demon's Souls*. ***Dark Souls*** aparecerá a finales de 2011 en Europa y mucho me temo que para todos los que compartimos horas de disfrute y desazón con la anterior obra de **From Software**, la espera va a ser demasiado larga, así que nada mejor que volver a surcar de nuevo las tierras de *Boletaria* y entrenar duro, porque algo aún más grandioso, difícil y excitante se oculta ante nosotros en la oscuridad... *The Elf*



Los dragones de pesadilla que nos atormentaron en Demon's Souls vuelven a hacer acto de presencia, esta vez con mayor tamaño y majestuosidad.

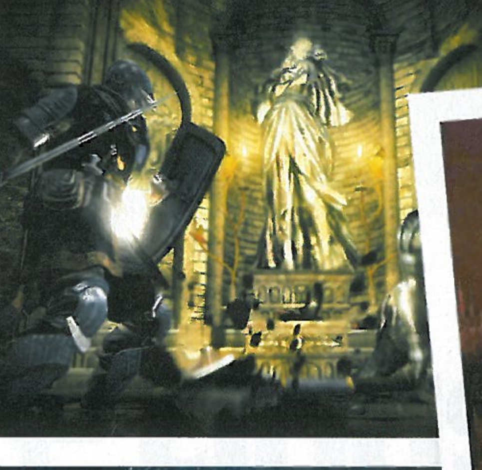
Las mejoras en el diseño y animación también afectan a los escalofriantes enemigos (habrá más de 100). ¡Estamos deseando enfrentarnos a esta rata de tamaño colosal!



Todavía no se han desvelado datos del juego On-line persistente, pero todo parece indicar que, además de posibles novedades, seguirá las líneas maestras de Demon's Souls...



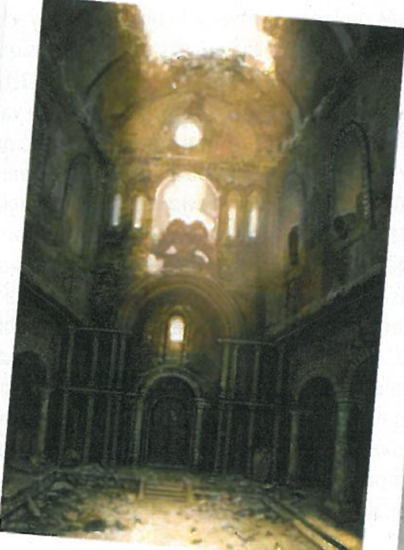






La animación de los personajes ha mejorado respecto a su antecesor y la precisión en los movimientos también. Pero un paso en falso y...







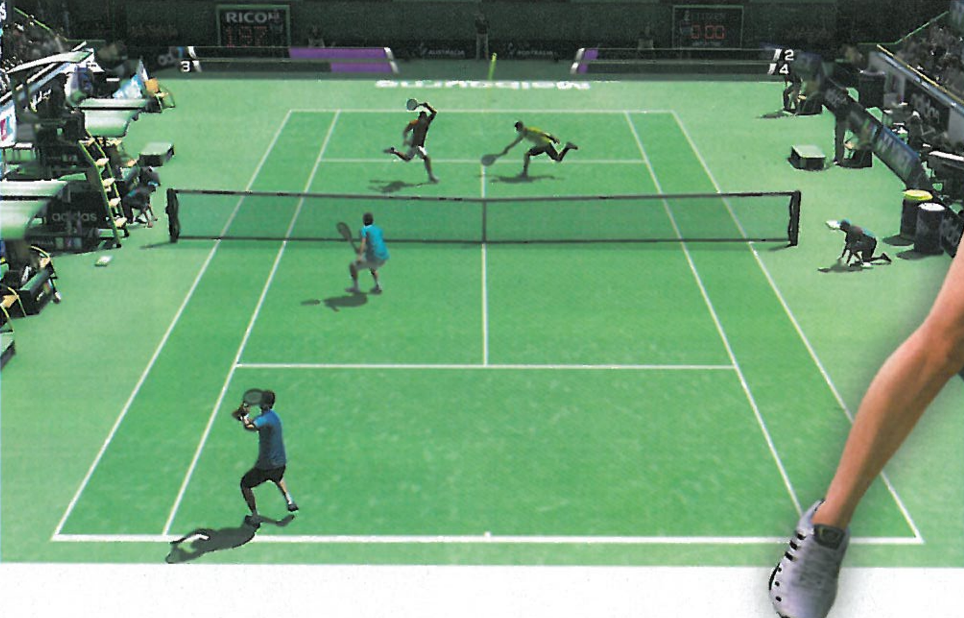
DARK SOULS MANTENDRÁ E INCLUSO AUMENTARÁ EL NIVEL DE DIFICULTAD DE SU LEGENDARIO ANTECESOR





Estarán presentes muchos de los mejores tenistas mundiales y Rafa Nadal será el único español en VT4.





Virtua Tennis 4

Tan real como un gran simulador, tan jugable como el mejor arcade

PS3

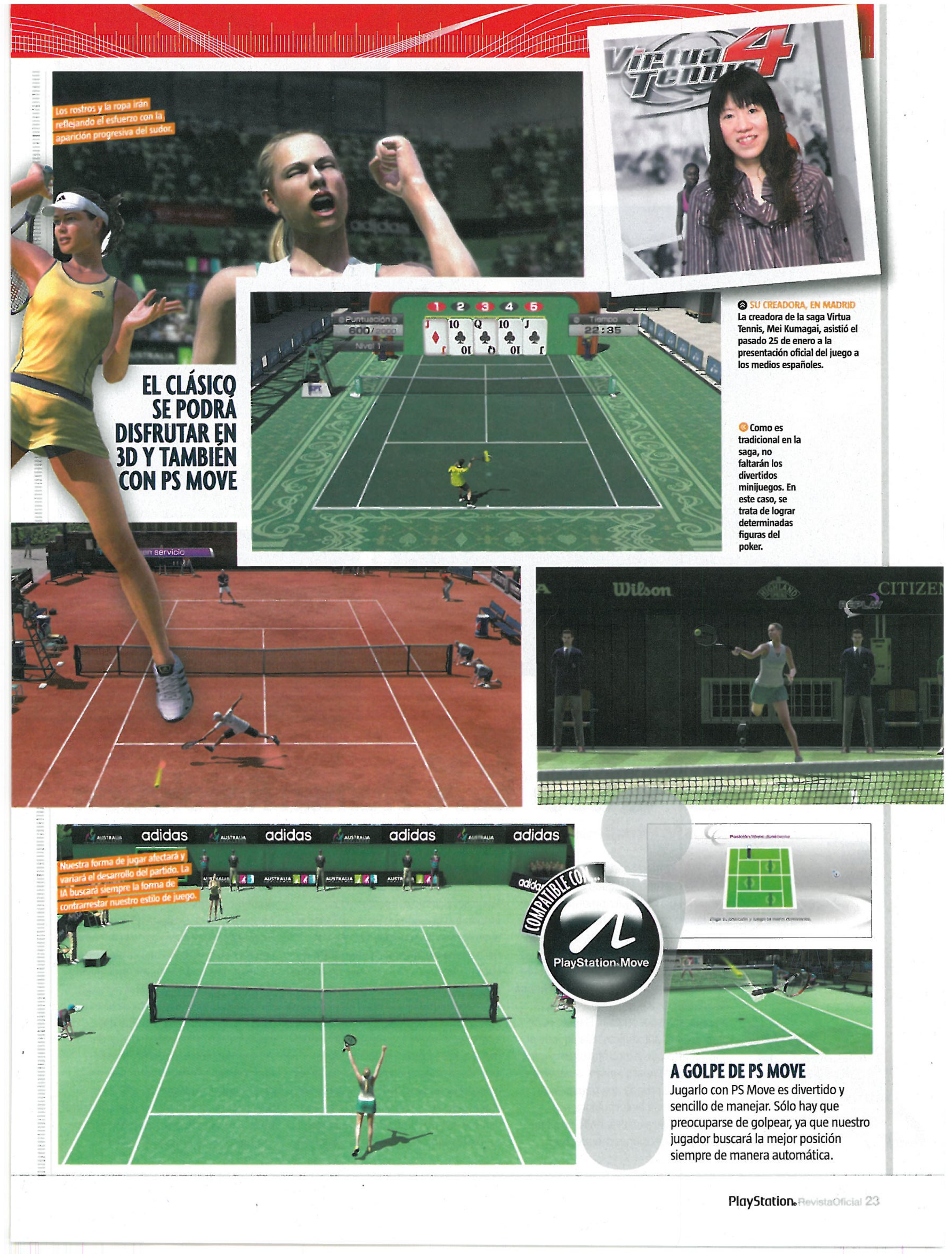
Compañía **Sega**
Programador **Sega AM3**
Género **Deportivo**

A LA VENTA EN ABRIL

Seguro que después de leer el subtítulo más de uno habrá pensado en que, al fin y al cabo, ese es y ha sido el mismo reto de siempre: lograr el juego de tenis más realista y jugable posible. Pues sí, es cierto, pero puede ser distinto si el que se lo plantea es **Sega AM3**, el equipo de programación creador de la saga y responsable del que, para muchos, ha sido el mejor juego de tenis de la historia.

Virtua Tennis 4 nacerá con esas dos premisas, el realismo gráfico total y la jugabilidad de los mejores *arcades*, grabadas a fuego... pero también con el firme propósito de no quedarse atrás a la hora de aprovechar todas las nuevas posibilidades que ofrece *PSMove* y la tecnología 3D.

En el apartado gráfico vamos a disfrutar con una animación que reproduce hasta el más mínimo detalle los movimientos de los jugadores, con rostros capaces de mostrar secuelas por el esfuerzo y un grado de realismo desconocido hasta la fecha en la saga. En lo que se refiere a jugabilidad, **Sega** ha sabido encontrar de nuevo el término medio entre el rigor de la simulación y la diversión de todo *arcade*. La experiencia de juego evoluciona durante el partido llegando a afectar los esfuerzos al rendimiento y a la precisión. En lo referente a la oferta de modos, ***VT4*** nos permitirá reencontrarnos con viejos clásicos como los minijuegos o sus divertidos entrenamientos, aunque seguro que apostaremos por el remozado *Tour Mundial* o un nuevo modo Carrera con elementos típicos del *RPG*. En uno o más jugadores, con el mando o con *PS Move* es un alarde de jugabilidad, coronado con un modo On-line en el que podremos participar en multitudinarios torneos. La experiencia de juego con *PS Move* y una televisión 3D promete momentos realmente intensos e inolvidables. Algunos movimientos, dejadas y globos, requieren de bastante precisión en la ejecución, pero el manejo es muy sencillo. ***De Lúcar***



Los rostros y la ropa irán reflejando el esfuerzo con la aparición progresiva del sudor.

EL CLÁSICO SE PODRÁ DISFRUTAR EN 3D Y TAMBIÉN CON PS MOVE

SU CREADORA, EN MADRID
La creadora de la saga Virtua Tennis, Mei Kumagai, asistió el pasado 25 de enero a la presentación oficial del juego a los medios españoles.

Como es tradicional en la saga, no faltarán los divertidos minijuegos. En este caso, se trata de lograr determinadas figuras del poker.

Nuestra forma de jugar afectará y variará el desarrollo del partido. La IA buscará siempre la forma de contrarrestar nuestro estilo de juego.

A GOLPE DE PS MOVE

Jugarlo con PS Move es divertido y sencillo de manejar. Sólo hay que preocuparse de golpear, ya que nuestro jugador buscará la mejor posición siempre de manera automática.





Si nos acercamos de forma sigilosa a los enemigos podremos realizar una finalización.



Compañía
Square Enix
Programador
Eidos Montreal
Género
FPS/RPG

Deus Ex Human Revolution

Eidos Montreal auspicia el excelso renacimiento de un juego inolvidable

Warren Spector se adelantó a su tiempo. El legado de *Deus Ex* a día de hoy es inmenso, aunque han tenido que pasar siete años desde la aparición de *Invisible Wars*, el segundo juego. **Eidos Montreal** nos ha ofrecido las herramientas necesarias para disfrutar de las tres primeras horas de ***Deus Ex: Human Revolution***, una precuela que sucederá 25 años antes del original. El título es de proporciones antológicas, a la par que el presupuesto y las expectativas generadas. En el papel de Adam Jensen, especialista en seguridad privada que trabaja para una empresa de biotecnología, nos enfrentaremos a un desarrollo de juego abierto, con decisiones morales que cambian el rumbo de los acontecimientos y con una libertad de acción e interacción fabulosa. El juego comienza en las propias instalaciones, a modo de tutorial, aprendiendo los movimientos básicos del personaje y familiarizándonos con el entorno. Poco después subyace un ataque terrorista que nos permitirá lidiar con el sistema de combate, bien conseguido. Una vez acabada la introducción empezaremos a coquetear con el sistema de habilidades, mejoras basadas en los puntos *Praxis* que nos permiten potenciar los implantes biomecánicos. La IA de la *CPU* cuenta con una destreza considerable, pudiéndonos derribar con tres tiros certeros, aunque contamos con una lenta regeneración de vida. La realización de coberturas es ágil, permitiendo observar a los oponentes, que podremos eliminar de forma sigilosa o haciendo uso de la fuerza. El entorno aún no es del todo destructible, y la interacción con el mismo necesita pulirse algo más. Los interiores están a mayor nivel que los exteriores, el modelado de los personajes es sobresaliente y los efectos de luces y partículas están muy conseguidos. Las conversaciones están repletas de alternativas, con exponentes morales que pueden cambiar nuestro devenir en el juego. En general, muy buenas sensaciones en este primer contacto con el título, y es que *Deus Ex* ha regresado para reconvertirse en historia. **DaWei**







Podremos mover los cadáveres para no levantar sospechas tras un intercambio de plomo.



Es aconsejable hablar con todos los personajes que nos encontremos, para desbloquear así misiones secundarias.



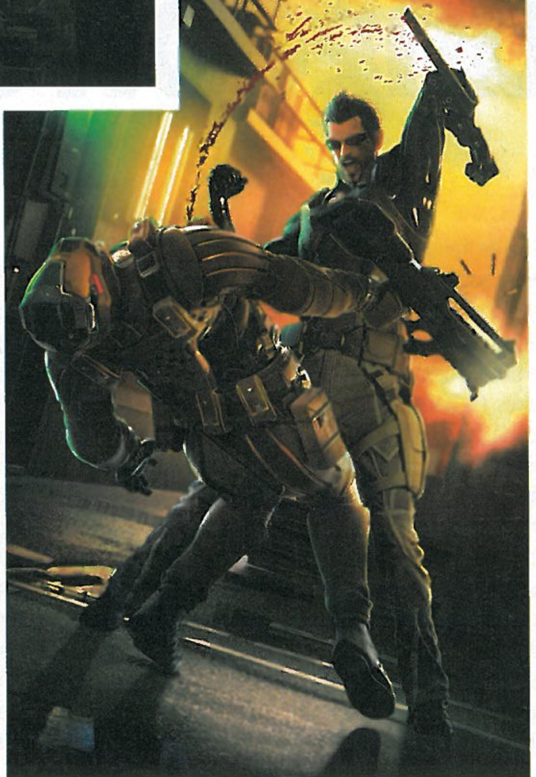
EL JUEGO VENDRÁ TOTALMENTE EN CASTELLANO PARA QUE NO PERDAMOS NADA DEL INTERESANTE ARGUMENTO

En ocasiones sólo se nos permite mover la cabeza del personaje para observar ciertas secuencias realizadas con el motor del juego.









ENTREVISTA CON...

JEAN FRANÇOIS DUGAS

Director creativo de Deus Ex: Human Revolution

El legado del primer Deus Ex es muy grande, ¿hay cierto temor de que no se cumplan las expectativas con este nuevo juego?

Hemos aceptado el desafío porque pensamos que tenemos algo nuevo que ofrecer a la franquicia. No hemos querido escoger el camino fácil y valernos de ese éxito. Hemos querido construir, innovar y aceptar esta enorme oportunidad de contribuir con algo valioso a esta increíble historia.

El Deus Ex original fue todo un éxito vendiendo 1 millón de unidades. El mercado ha cambiado, ¿Qué sería ahora un éxito?

Vender lo mismo sería insuficiente. Igualar esa cifra sería un fracaso, pero alcanzar su importancia y su imagen sería todo un éxito. Hemos trabajado muy duro y creemos que hemos traído un juego excepcional. Eso sí, con el presupuesto manejado y los desarrollos actuales, tendríamos que vender bastante más que un millón para alcanzar el éxito comercial.

Ahora tenemos una audiencia diferente a la vista en los anteriores Deus Ex, ¿Se ha adaptado el juego para el nuevo público? ¿Se ha simplificado?

No, todas las ideas las hemos plasmado. Durante el desarrollo hemos enfocado el juego como si fuera una IP nueva, pero sin olvidar a los originales. Queremos que todo tipo de jugadores disfruten del título, independientemente de si han jugado o no antes a la serie.

¿Es posible una versión portátil para el juego?

Sería fabuloso hacer una versión portátil, aunque actualmente no está en nuestros planes.

Los escenarios estarán repletos de secretos gracias a su enorme magnitud.

MUNDO DE MAGIA

De bello contemplar serán los escenarios que nos ofrece el videojuego, repletos de luces, creaciones inimaginables y elementos para interactuar. Entornos abiertos, lugares cerrados, enemigos que nos acechan y aliados que nos arropan. El mundo de Dungeon Siege 3 promete sensaciones plenas de magia y fantasía.



Compañía
Square Enix
Programador
Obsidian Entertainment
Género
Acción/RPG



Dungeon Siege III

Un mundo de fantasía, magias, RPG y combates en la vuelta de un clásico

Una de las franquicias clásicas de ordenador más recordadas va a renacer en consolas con su tercera entrega. ***Dungeon Siege 3*** se amolda a los nuevos tiempos pero no olvida sus raíces. De hecho, Chris Taylor, el creador del juego original, está supervisando el desarrollo de este nuevo título que **Square Enix** ha encargado a **Obsidian Entertainment**, conocedores de las reglas del buen *RPG*. La *demo* que pudimos probar -de cerca de una hora de duración-, nos permitió tomar el control de Lucas, uno de los cuatro personajes que podremos elegir al inicio de la historia. La elección de un personaje u otro, no sólo nos permitirá lidiar con nuevas habilidades, sino que también nos ofrecerá un hilo argumental diferente aunque con un final común para todos. En el vasto y variado mundo que ofrece el reino de *Ehb* -sumido ahora en un caos oscuro-, comandaremos a la 10ª Legión en nuestro deambular por aldeas, campos, castillos, cuevas, bosques y ciudades de lo más variopintas, repletas de ciudadanos con los que podremos interactuar. Será habitual entrar en conversaciones con *NPC* con multiples opciones que pueden cambiar la percepción que tengan otros de nosotros. Además de las misiones principales, habrá un elevado número de misiones de segundo orden que si cumplimos desbloquearán otras y hasta nuevos añadidos. Será habitual que otros personajes se unan a nosotros en las misiones, estando el combate en compañía muy presente. Lo positivo es que el juego permite la participación de hasta 4 jugadores en Cooperativo On-line, y hasta dos en la misma consola. La jugabilidad está cercana a los *hack'n slash* pero con elementos *RPG*, con subidas de nivel y mejoras de equipo incluidas. Visualmente es bonito y variado, aunque el modelado de los personajes requerirá un trabajo adicional y las animaciones pecan de estar algo mecanizadas. **Obsidian** tiene tiempo de mejora para un juego que se lanzará en edición especial para **PlayStation 3** el próximo 27 de mayo. *DaWei*



En multitud de ocasiones estaremos acompañados de otros aliados que nos van a ayudar contra las enormes legiones de enemigos que nos acechan.

Conseguiremos realizar interesantes combos con la simple pulsación de dos botones.



Los sistemas de diálogo serán los típicos que hemos visto en las creaciones de Obsidian con varias alternativas que pueden cambiar el rumbo de los acontecimientos.









Además de combates cuerpo a cuerpo podremos usar magias de lo más poderosas, aunque debemos recargarlas con los orbes violeta.





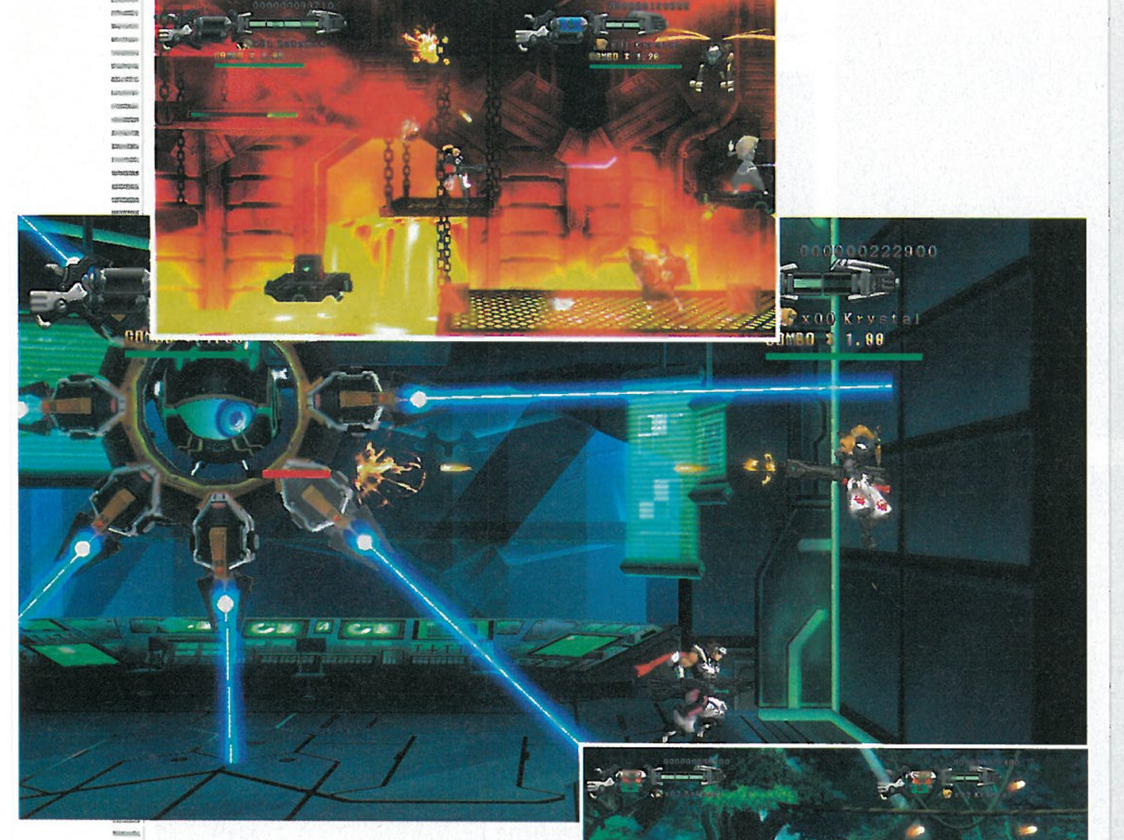
LOS HÉROES DE LA AVENTURA ACTUARÁN COMO PROTECTORES DE UN REINO SUMIDO EN EL CAOS

PlayStation Store



Descubre todos los lanzamientos mensuales que aparecen en la tienda On-line de PlayStation: juegos descargables para PS3 y PSP, demos, vídeos, contenido adicional y mucho más...

Actualidad PSN





HARD CORPS: UPRISING

Disparos de la vieja escuela para PSN

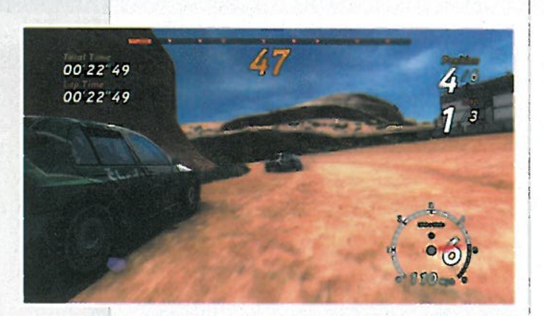
Una nueva producción de **Arc System Works** (los responsables de la saga *Guilty Gear*) llegará muy pronto a la tienda de **PlayStation**, concebido como una precuela de *Contra: Hard Corps*. Así pues se trata del primer juego de esta saga que no llevará el nombre de *Contra* en su título, aunque el productor Kenji Yamamoto ha anunciado que pretende crear una nueva franquicia con ella. La historia pondrá al jugador en la piel del Coronel Bahamut, aunque se podrán controlar otros personajes en las modalidades multijugador. El preciosismo de sus gráficos bidimensionales no oculta su clásica mecánica de juego que sigue siendo la de un *run & gun* de los de toda la vida, con sus jefes finales, desarrollo horizontal y multitud de armas para elegir. Además, durante el transcurso del juego el protagonista podrá ir adquiriendo nuevas habilidades y consiguiendo armas a medida que avance. Su lanzamiento está previsto para esta primavera.





PLANTS VS. ZOMBIES

Por fin uno de los juegos más disfrutados en infinidad de sistemas llega a *PSN*. Se trata de ***Plantas Contra Zombis***, de **PopCap Games**, que supone una nueva vuelta de tuerca al género de los *tower defense games*. Con el jardín de tu casa como escenario, deberás emplear un ejército de plantas para impedir que los zombis se apoderen de tus propiedades. Diversión y horticultura.



SEGA RALLY ONLINE

Otro clásico de las recreativas regresará muy pronto en forma descargable. Se trata del mítico *Sega Rally*, que en esta nueva versión On-line ofrecerá una mezcla entre la jugabilidad tradicional y lo que pudo verse en la última entrega de la saga aparecida hace unos pocos años en **PS3**. Por supuesto, las competiciones a través de la red serán el atractivo principal de este *arcade* de conducción.

Juegos descargables en PS3





BIONIC COMMANDO REARMED 2. **CAPCOM., 14,99 €.**
Segunda entrega del remake de la clásica recreativa, esta vez con el salto como añadido.

DEAD SPACE: EXTRACTION. **EA, 14,99 €.**
Los necromorfos visitan tu PS3 por partida doble, esta vez con opciones de Move.

MODERN COMBAT: DOMINATION. **GAMELOFT, 7,99 €.**
Shooter multijugador On-line ambientado en la actualidad.



FAERY: LEGENDS OF AVALON. **FOCUS HOME, 14,99 €.**
Una bella aventura basada en la mitología nórdica.



X-MEN ARCADE. **KONAMI, 7,99 €.**
Un clásico de las recreativas que regresa con su modalidad para seis jugadores intacta.





STACKING. **EA, 11,26 €.**
La última locura de los chicos de Double Fine, un puzzle con muñecas Matrioskas.

Más Descargables

1. **TETRIS** 9,99 €.
2. **KILLZONE 3 MULTIPLAYER OPEN BETA** Gratis.
3. **HUSTLE KINGS** 7,99 €.
4. **CRASH BANDICOOT 2 (PSONE CLASSIC)** 4,99 €.
5. **TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION (PSONE CLASSIC)** 9,99 €.
6. **SPARE PARTS** 9,99 €.
7. **COSTUME QUEST ON ICE** 9,99 €.
8. **BULLETSTORM (DEMO)** Gratis.
9. **RICOCHET HD** 7,99 €.
10. **EXPLODEMON** 9,99 €.

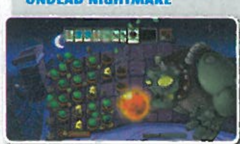


Store

LOS MEJORES DESCARGABLES



1. RED DEAD REDEMPTION UNDEAD NIGHTMARE



2. PLANTAS CONTRA ZOMBIS



3. PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION DX



4. SONIC 4 EPISODE 1



5. ANGRY BIRDS



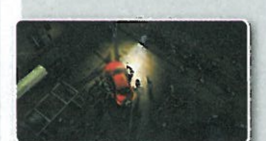
6. ECHOCHROME II



7. KUNG FU LIVE



8. COSTUME QUEST



9. DEAD NATION



10. LARA CROFT & THE GUARDIAN OF LIGHT

Juegos descargables de PSP



SPECTRAL SOULS: RESURRECTION OF THE ETHEREAL EMPIRES. ATLUS, 17,99 €.
El RPG más hardcore regresa a la portátil de Sony con esta nueva entrega de la veterana saga.

YS: THE OATH IN FELGHANA. NIS, 24,99 €.
Un RPG de acción protagonizado por el carismático y amnésico héroe del pelo rojo.





BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER PORTABLE. ARC SYSTEM, 29,99 €.
La última versión de uno de los mejores títulos de lucha.



LORD OF ARCANA. SQUARE ENIX, 34,99 €.
Aventuras y acción enfocadas al multijugador con toques de RPG.



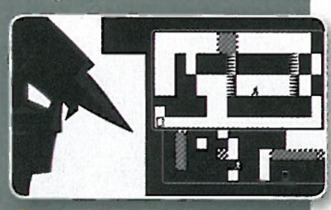
Minis



1. ANGRY BIRDS 2,99 €.



1. JANE'S HOTEL 2,99 €.



1. SHIFT: EXTENDED 3,99 €.



1. PIPE MADNESS 3,99 €.

PlayStation Plus



STACKING. Gratis.
La última producción de los programadores de Double Fine.



LEAD & GOLD: GANGS OF THE WILD WEST. Gratis
Shooter cooperativo ambientado en el salvaje oeste americano.

Pruebas de juegos completos

1. RAINBOW SIX VEGAS II

Temas dimámicos y avatares especiales

1. TEMA DE DIBUJOS DE SÍMBOLOS
2. TEMA DE NUBES
3. AVATARES DE ECHOCHROME II

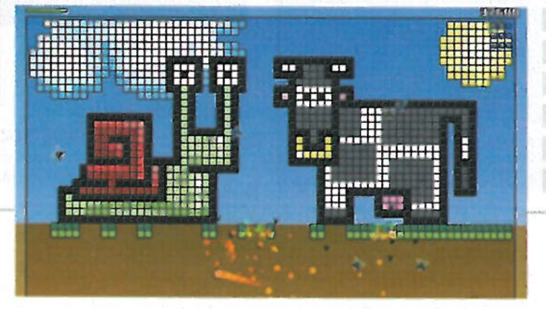
KARIMOGI (MINI). Gratis
Un nuevo título de puzzle para todos los públicos llega a los minis de PSP y PS3.



BREAKQUEST (MINI). Gratis.
Una variación del clásico juego de romper ladrillos, ahora con figuras de todo tipo.

Ofertas Especiales

1. CHAT EN DIRECTO DE PLAY TV 25% DESCUENTO HASTA 6-07-2011
2. CRASH BANDICOOT: 50% DE DESCUENTO
3. FLOW (PSP) 25% DESCUENTO
4. FLIGHT CONTROL HD 40% DESCUENTO
5. WORMS: BATTLE ISLANDS (PSP) 40% DESCUENTO
6. SAMURAI SHODOWN 20% DESCUENTO
7. ALPHA MISSION II (PSP) 20% DESCUENTO
8. ART OF FIGHTING (PSP) 20% DESCUENTO
9. METAL SLUG (PSP) 20% DESCUENTO
10. THE KING OF FIGHTERS '94 (PSP) 20% DESCUENTO













YA LLEGAN

24.02.11

CONOCE A TU ENEMIGO

En el mundo de Helghan, no hay sitio donde esconderse. Tendrás que luchar. Y sólo hay una opción de salir vivo de ahí. Ser tan cruel como los Helghast. Y para eso, tendrás que aprender a utilizar sus terroríficas armas, usar sus sanguinarias tácticas, y hacer que su máquina de guerra se vuelva contra ellos. Para sobrevivir en Helghan, necesitas algo más que conocer a tu enemigo. Tendrás que ser tan despiadado como él.











PlayStation 3

SONY
make.believe

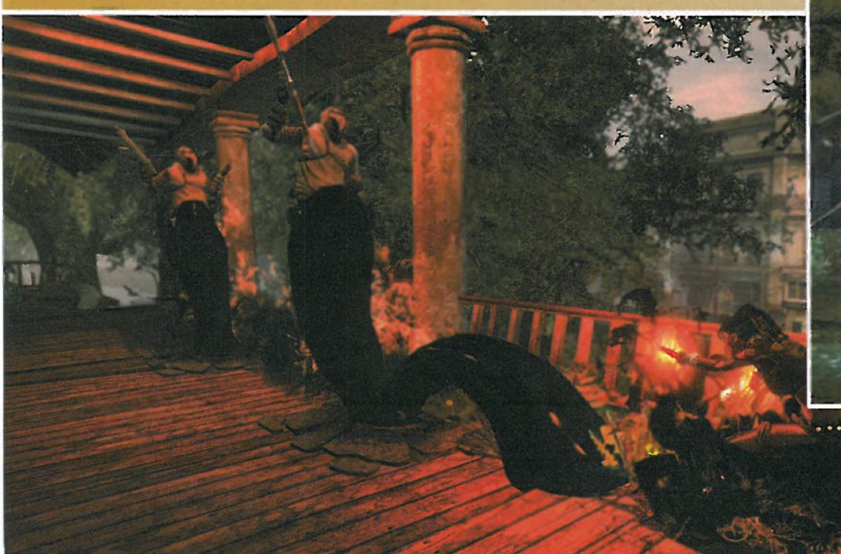


PLAYSTATION EXPERIENCE

Viajamos a Londres para probar ocho de los lanzamientos más esperados de Sony C.E. en una única, y vertiginosa, jornada.

Tal y como os mostramos en julio de 2010, Sucker Punch tenía intención de cambiar por completo el rostro de Cole para esta secuela, pero las protestas de los fans les hicieron recular y recuperar al calvo con cicatrices de la primera entrega, en detrimento de un pinpín juvenil. ¡Bravo!

Esta pantalla nos ha dejado ojipláticos. ¿Nix será un personaje jugable? ¿Eso que lanza son ataques de vudú?. La respuesta, en un par de meses.



El escenario de la secuela es New Marais, una ciudad inspirada en Nueva Orleans



A pesar de ver tantos juegos seguidos, pudimos encontrar tiempo para disfrutar con ellos. Aquí tenéis a un tipo armado y peligroso.

Sumario





inFAMOUS 2

La elección entre el Bien y el Mal vuelve a ser el eje central de la vida de Cole McGrath. Pudimos comprobarlo en una nueva demo jugable que reflejaba las mejoras gráficas y jugables de esta secuela made in Sucker Punch.







Un servidor guarda un especial cariño hacia *InFAMOUS*, uno de los mejores juegos que nos dió la cosecha 2009. Muchos *sandbox* presumen de dar total libertad al jugador, pero pocos reflejan fielmente las consecuencias de nuestros actos en un entorno vivo y autoconsciente. El juego de **Sucker Punch** lo hizo, y encima lo acompañaba de una mecánica divertidísima que hacia que ejercer de héroe, o villano, fuera una delicia, un ejercicio de libertad absoluta. Esta secuela no sólo quiere recuperar ese espíritu, sino además potenciarlo con unos gráficos mejorados, un entorno aun más sensible a nuestras tropelías (o heroicidades) y nuevas habilidades que convertirán la ciudad de *New Marais* en tu nuevo, y excitante, patio de recreo.

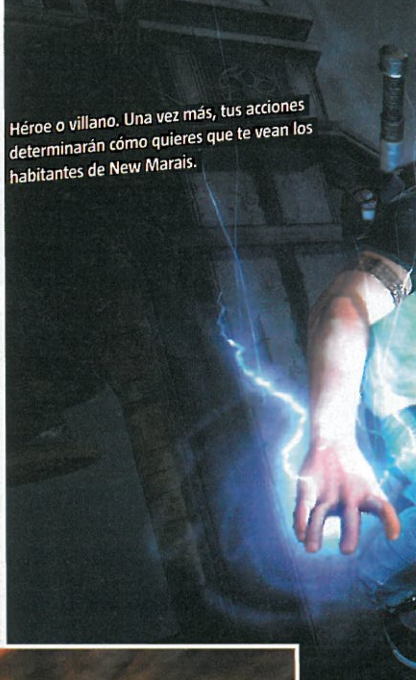
Sucker Punch estuvo presente en la **PlayStation Experience**, y lo hizo con una *demo* jugable bajo el brazo, convenientemente bautizada como ***Duality***. En ella pudimos comprobar el peso de nuestras acciones, enfrentándonos a una misión de dos formas completamente distintas. Por un lado, teníamos a Nix, una orgullosa habitante de *New Marais*, que anima a Cole a desatar todo su poder, sin temor a las consecuencias. Zeke (el compadre de Cole) nos propone una acción menos tajante: liberar a unos policías para que nos ayuden en el enfrentamiento contra las diabólicas milicias de Joseph Bertrand III (el terrateniente que gobierna la ciudad mediante métodos expeditivos). Si elegimos la primera opción, la más divertida, convertiremos un tranvía en un obús sobre raíles que acabará por explosionar contra los parapetados milicianos. Si obtamos por hacer caso a Zeke, tendremos ayuda extra. En ambos casos, nuestro objetivo es liberar a Kuo, una agente de la *NSA* (la Agencia de Seguridad Nacional). La forma de llegar hasta ella puede variar, pero el resultado final siempre será el mismo: caos y destrucción.

Además de su conocida habilidad para controlar la electricidad, Cole utilizará ahora un arma conocida como El Amplificador (un diseño de Zeke), con la que zurrar a »





Tras subirle las revoluciones a base de chispazos desde su techo, este tranvía se convirtió en un torpedo sobre raíles.



Héroe o villano. Una vez más, tus acciones determinarán cómo quieres que te vean los habitantes de New Marais.



Al igual que la primera entrega, la historia del juego será narrada a través de viñetas animadas. ¿No somos superhéroes? Pues nada mejor que un cómic para contar nuestra historia.





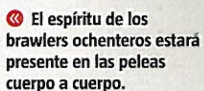


sus enemigos al más puro estilo cavernícola. Además pudimos desplegar en la *demo* una de las nuevas habilidades del Sr. McGrath: el Vórtice Iónico (un tornado cargado de electricidad, capaz de arrasar todo lo que tenga por delante).

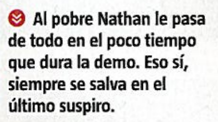
Inspirada sin disimulos en Nueva Orleans, *New Marais* será un excelente campo de pruebas para experimentar las habilidades de Cole y el efecto que causará en la integridad de edificios y los viandantes (vimos desplomarse cornisas enteras, mientras la gente huía despavorida entre explosiones). Los fans de la exploración encontrarán bastantes motivos para perder días investigando entre las ruinosas mansiones coloniales, el bullicio de *Ville Cochon* (la zona de bares y locales de mala nota, a imitación del French Quarter de Nueva Orleans), el cementerio de *St. Charles* o la majestuosidad de la iglesia de *St. Ignatius*. Con sus calles convertidas en campos de batalla entre dos facciones (la Milicia y Los Corrompidos, mutantes surgidos de los pantanos), otra nueva amenaza se cierne sobre *New Marais*: La Bestia (en la primera entrega fue la peor pesadilla de Cole). **Sucker Punch** no ha desvelado cómo será el enfrentamiento entre McGrath y su némesis, pero promete ser algo épico, siempre y cuando Cole encuentre antes la llave que libere todo su potencial. Porque amigos, si creíamos que las habilidades del protagonista de *inFAMOUS* se habían quedado en echar chispas y trepar por las paredes, estábamos más que equivocados. Supermán es un vigoréxico en esquijama, comparado con este calvo malencarado. Sólo faltan un par de meses para comprobarlo en casita. De momento, confiad en nuestra palabra. Los gráficos de ***inFAMOUS 2*** son tremendos, la mecánica irresistible y la libertad de acción, insospechada. Sólo tendrás que preocuparte de robarle horas al día para jugarlo como se merece.


Sucker Punch ha mejorado, y mucho, el aspecto gráfico respecto a la primera parte
¿Una edición especial?
Hace unos días, Amazon dio la opción de reservar una supuesta Hero Edition de inFAMOUS 2. Luego desapareció de la web. Su contenido: figura de 8.5'' de Cole, cupón con DLC exclusivo, cómic de DC y BSO, todo guardadito en una mochila idéntica a la de Cole. ¿Llegará a Europa?
Esta es Kuo, la agente de la NSA a la que tuvimos que rescatar en la demo jugable presentada en el PS Experience.





El espíritu de los brawlers ochenteros estará presente en las peleas cuerpo a cuerpo.



Al pobre Nathan le pasa de todo en el poco tiempo que dura la demo. Eso sí, siempre se salva en el último suspiro.







Género
Aventura/ Acción
Desarrollador
Naughty Dog

Uncharted 3 Drake's Deception

La demo extendida del chateau en llamas, tráiler en 3D... y alguna sorpresa.

Desde que debutara en el show de Jimmy Fallon hace unos meses, la *demo* del *chateau* ha venido sirviendo de escaparate sobre el que mostrar las virtudes, gráficas y jugables, que atesorará ***Uncharted 3***. Lo que vimos en Londres, a puerta cerrada, fue una versión extendida de dicha *demo*. Un componente de **Naughty Dog** se encargó, *DualShock 3* en mano, de enseñarnos el interior de esta mansión en llamas, y proporcionarnos pistas de cómo interactuarán Drake y Sully a la hora de superar obstáculos (esto huele, y mucho, a cooperativo On-line). Aunque el fuego, el más realista jamás visto en un videojuego, era lo que más llamaba la atención de la *demo*, desde **Naughty Dog** preferían resaltar las mejoras en la animación de Drake, tanto en acciones tan rutinarias como correr o cambiar de dirección, como a la hora de pelear. Vimos a Drake aterrizar sobre un enemigo (tras saltar de un piso superior), disparar, trepar -con la agilidad de una mona- por vigas y paredes... y recomponerse tras un montón de caídas y pasos en falso. Las físicas de ***Uncharted 3*** os sorprenderán (mas allá de los océanos de arena del tráiler, que nos mostraron en 3D). Los suelos, las paredes... todo se hace añicos, con un realismo sorprendente, alrededor de Drake.

Aún falta mucho para que podamos seguir la pista de T.E. Lawrence y la ciudad sepultada en el desierto de *Rub'Al-Khali*, pero los últimos segundos de la *demo* (consistente en una cascada de escenas y escenarios inéditos hasta ahora) nos dejó estupefactos y con cientos de preguntas en la cabeza. Las respuestas, en noviembre.













Este mameluco fue la estrella de la demo presenta en el PlayStation Experience. Duro como un rinoceronte y más inquietante que una anciana en una cita a ciegas.









Género
Shooter
Desarrollador
Insomniac Games

Resistance 3

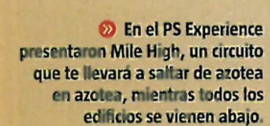
Las Quimeras no descansarán hasta erradicar al último humano del planeta

La saga de *shooters* de **Insomniac** cambia de protagonista, pero no de enemigos. Las *Quimeras* se han propagado por todo EE.UU. amenazando la existencia de la cada vez más menguante población de humanos supervivientes. Entre ellos está Joseph Capelli (un viejo conocido de la franquicia), que toma el testigo dejado por Nathan Hale para convertirse en el héroe de esta tercera entrega, cuya trama arranca cuatro años después de lo vivido en *Resistance 2*. Tras abandonar la seguridad de su refugio, Capelli se encuentra un escenario dantesco, los polvorientos vestigios del *American Way Of Life* convertidos en pueblos fantasma: el escenario de los enfrentamientos contra las *Quimeras*, más numerosas y letales que nunca. Aunque breve, la *demo* jugable que pudimos probar nos dio una visión inmejorable de lo que encontraremos en el juego final: duelos desiguales en los que la munición estará contada (menos mal que han recuperado la rueda de armamento del primer *Resistance*) y donde nos esperan criaturas de pesadilla, como el colosal *Brawler* (también bautizado como Hulk por **Insomniac**), un coloso que no necesita armas de fuego para diezmar a los humanos. Un desguace, en la ciudad de *Haven*, era el punto de partida de la *demo*, en la que tuvimos que enfrentarnos a *Quimeras* de diversas clases, incluyendo unas conocidas como *Longlegs*, cuyos enormes saltos pondrán a prueba nuestra puntería. Aunque al juego le falta un hervor en el apartado gráfico, demostró ser tan divertido e impactante como sus antecesores. Habrá tiempo, hasta septiembre, para pulir los gráficos.

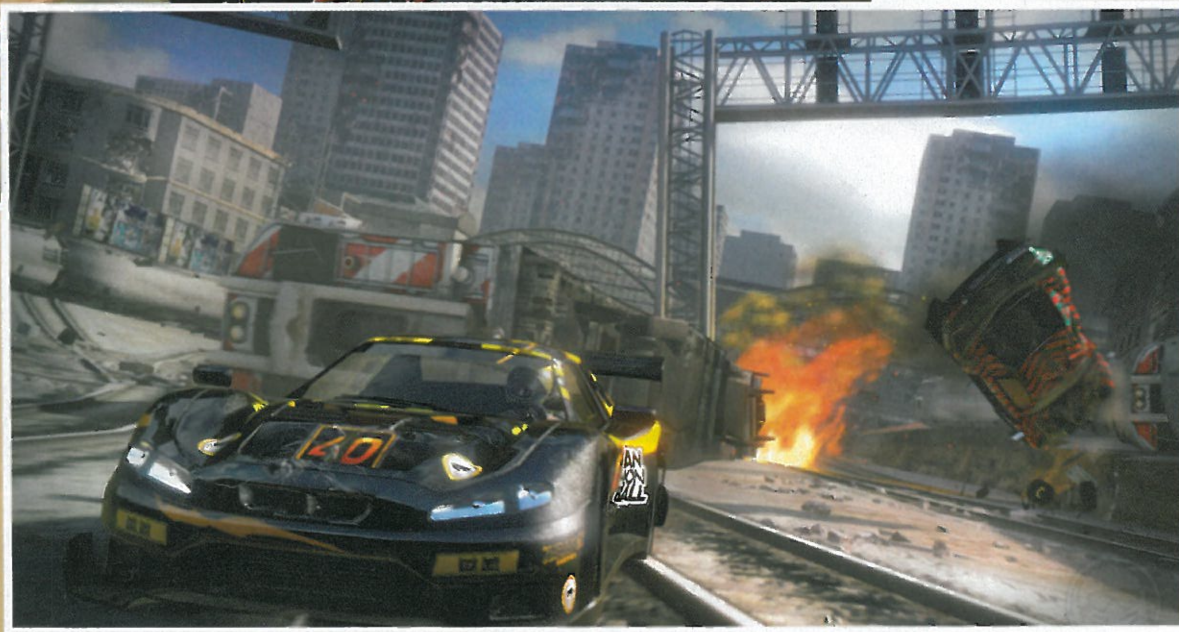




Para aligerar la previsible polémica, lo que atropellarás en Motorstorm Apocalypse son zombis. O algo parecido. Aunque alguno se te agarrará al parachoques, así que muy muerto no estará, no.



En el PS Experience presentaron Mile High, un circuito que te llevará a saltar de azotea en azotea, mientras todos los edificios se vienen abajo.







PS3

Motorstorm Apocalypse

Estos chiflados no conducen en mitad de un terremoto para salvar la vida... Lo hacen para divertirse. En menos de un mes podrás unirte a ellos.



Género
Conducción
Desarrollador
Evolution Studios



Qué mejor lugar que un garaje de coches clásicos para presentar a la prensa la tercera entrega de la familia *Motorstorm*. Queda menos de un mes para poder disfrutar del juego en casa, pero no quisimos perdernos la oportunidad de conocer a Matt Southern, director del juego, y comprender de dónde viene la filosofía de la saga: su juego de coches favoritos ha sido siempre *OutRun*. Aunque lo que vamos a encontramos aquí no son palmeras y rubias en Ferraris, sino un puñado de berracos conduciendo motos, *buggies* y camiones en mitad de un terremoto. Tras recrear el desierto, la jungla y el ártico en anteriores entregas, el último desafío que restaba era situar a los corredores en medio de rascacielos que se derrumban, autopistas colapsadas y explosiones de gas. Además de hablarnos de los *perks* personalizables (inspirados en los *FPS*) con los que podremos mejorar nuestro vehículo, Southern anunció la aparición de desafíos semanales en *PSN* y toneladas de contenidos descargables gratuitos. Sin duda, un juego para los que pasan de frenar en las curvas.



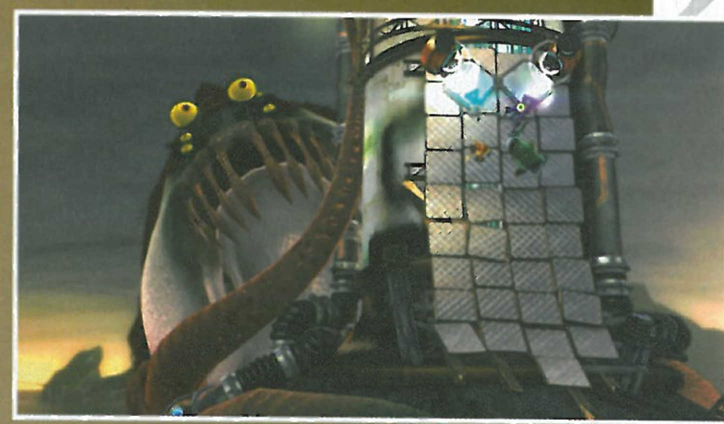
Resulta sorprendente ver a Ratchet y Clank formando equipo con el Dr. Nefarious.



Al combinarse las armas de varios jugadores se logran efectos demoledores.







PS3

Ratchet & Clank All 4 One...

Un juego diseñado para disfrutar con amigos... o con toda la familia.

Género **Acción**
Desarrollador **Insomniac Games**



Sencillo y directo. No hay mejor forma de definir el otro juego que **Insomniac** nos presentó en Londres. Y lo hicieron de la forma más sencilla: dejándonos unos cuantos *DualShock 3* para que pudiéramos experimentar por nosotros mismos las risas y los piques que provoca su nueva creación, en la que Ratchet y Clank formarán un atípico equipo junto a su archienemigo Dr. Nefarious y el tarugo de Qwark. Cualquier jugador podrá entrar y salir de la partida en cualquier momento, trabajando en equipo (combinando el poder de las armas de cada uno se lograrán efectos sorprendentes) aunque al final cada jugador intentará superar a los demás en número de puntos, como en los *arcades* de toda la vida. El nivel que nos presentaron en el **PS Experience** tenía como colofón a un colosal, pero entrañable, enemigo final: el rey Sepiad. Con un diseño que nos recordó al jefe de *Monstruos S.A.* este enorme pulpazo nos hizo la puñeta, destruyendo el escenario a nuestro paso. Diversión para toda la familia en un juego capaz de unir por una vez, frente al televisor, a grandes y pequeños. No ganéis a vuestro padre, que os deja sin paga.





Género **Shooter**
Desarrollador **Zipper Int.**



SOCOM Special Forces

Otro gran título para estrenar el Sharp Shooter

Este veterano de los *shooters* tácticos regresará muy pronto, a manos de sus creadores original (**Zipper Interactive**) y aprovechando los últimos adelantos tecnológicos surgidos alrededor de la **PS3**: *PS Move* y las televisiones 3D. De hecho, a la hora de diseñar el *Sharp Shooter*, **Sony C.E.** y **Guerrilla** le incorporaron un selector de fuego (manual, semi y automático) pensando específicamente en ***SOCOM Special Forces***. Pudimos comprobarlo en diferentes sesiones, cada una encaminada a probar un aspecto del juego. Por un lado, pudimos experimentar, con las gafas 3D puestas, cómo es jugar en solitario, dando órdenes a nuestros hombres y decidiendo sobre la marcha la forma de atacar al enemigo: a lo loco, o montando una emboscada en cuestión de segundos. Dar esas mismas instrucciones con el rifle *Sharp Shooter* en las manos no es tan fácil, pero la experiencia de disparar es infinitamente más gratificante. Y cómo no, tuvimos ocasión de echarle un tiento al plato fuerte de todos los *SOCOM*: el multijugador On-line (que en la versión final dará soporte a partidas de 32 jugadores simultáneos). La enrevesada orografía del terreno (con diferentes alturas, pasadizos, puentes y zanjas) convirtió el combate en una festiva carnicería, en la que nadie logró sobrevivir más de dos minutos, ni siquiera los malditos «camperos».



El juego es totalmente compatible con PS Move. De hecho, algunos detalles del rifle Sharp Shooter se diseñaron pensando en este SOCOM: Special Forces.



Por si no fuera suficiente con cuidar de tu propio pellejo, también tendrás que ir dando instrucciones a tus hombres. Aquí los Rambos duran más bien poco.

La física de la arena es increíble, tanto en las dunas como en el interior de los templos.







Género
Aventura
Desarrollador
Thatgame company

Journey

Jenova Chen nos presentó su nueva «experiencia emocional»

El creador de *flOw* y *Flower* se encargó de mostrarnos, en persona, a su última criatura. Esta producción para *PSN*, tan atípica como cautivadora, nos llevará a explorar las ruinas de una antigua civilización, entre océanos de arena, mientras resolvemos *puzzles* y trabajamos en equipo con otro jugador, vía On-line. En ***Journey*** no hay diálogos, ni menús. Ni siquiera existe la posibilidad de invitar a un amigo a jugar contigo. Eso sí, podrás encontrarte con otro usuario, al azar, y establecer con él una peculiar relación de competitividad/colaboración, tal y como nos demostró Chen y otro componente de **Thatgamecompany** durante la breve y desconcertante *demo*. El protagonista de ***Journey*** irá añadiendo glifos, símbolos, a la cinta que ondea desde su cuello, con los que ir resolviendo los enigmas. Chen definió a ***Journey*** como «una experiencia emocional» diseñada para asombrar al jugador con una estética peculiar y una mecánica difícil de describir con palabras. No nos facilitaron una fecha concreta de aparición, aunque sí nos aseguraron que llegará a la *PS Store* antes de que acabe este año.





Género
Arcade
Desarrollador
Nihilistic





Más que Indiana Jones, parecíamos cocheros del siglo pasado mientras meneábamos el PS Move a modo de látigo. Si es que para todo hay que tener clase y planta.

PS Move Heroes

Sony reune a todas sus mascotas plataformeras

Dirigido sin disimulos hacia el público *casual*, ***PlayStation Move Heroes*** aglutina al reparto de las tres grandes franquicias plataformeras de **Sony C.E.** (*Jak & Daxter*, *Ratchet & Clank* y *Sly Raccoon*) para hacerles protagonistas de diversos minijuegos diseñados exclusivamente para el *PS Move*. En la **PlayStation Experience** tuvimos ocasión de probar cinco de ellos. En *Survive A Deathbot Uprising* tuvimos que menear el mando a modo de látigo para destruir obstáculos y enemigos. *Could You Be So Bowled* es una divertida y curiosona variación de los bolos, en la que tendremos que conjugar puntería y pulso para disparar los multiplicadores de puntos. *Whibble Trouble* nos puso a los mandos de Ratchet mientras destrozábamos con la llave inglesa a los perversos robots y activábamos resortes para ampliar el tiempo de juego. *Industrial Revolution* es un *shooter* protagonizado por Bentley, el tortugón de la franquicia *Sly Raccoon*, mientras que *A Mine Of Their Own* nos dará ocasión de volver a ver a Clank dispararando a troche y moche. Diseñados para picarse con los amigos, cada minijuego supone una lucha contra el crono en pos de lograr el mayor número de puntos posible. Y en algunos de ellos hasta podremos elegir a nuestro personaje favorito. Un título curiosón que seguro hará las delicias de los usuarios más jóvenes.

Esta variación de los bolos desconcierta un poco al principio, pero en cuanto le coges el truco, es un verdadero vicio. Nos tuvieron que quitar el mando a garrotazos.




7
www.pegi.info
SI LA VELOCIDAD NO ES SUFICIENTE,
PASA A LA ACCIÓN
© Disney. "PS", "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
kalipa
AHORA DISPONIBLE PARA PSP
DISNEY
BLACKROCK STUDIO
SPLIT/SECOND VELOCITY
EN TIENDAS 24.2.11
Conduce a toda velocidad en un circuito exclusivo y juega con hasta 4 jugadores sólo en tu PSP.
PSP
PlayStation Portable





PISA EL ACELERADOR

Tras un frenético día en París os traemos novedades de cuatro de los títulos más esperados de 2011. Desde los shooter hasta el rol pasando por la conducción o el casi «indefinible» Portal 2, EA nos trae una primera parte del año cargada de juegazos.



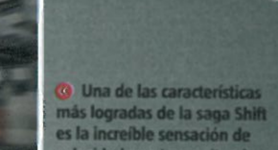
Aunque no cuente con la plantilla de vehículos más amplia del mercado, sí que sorprende el cuidado diseño de todos los coches disponibles. El Acura NSX es un buen ejemplo de ello.





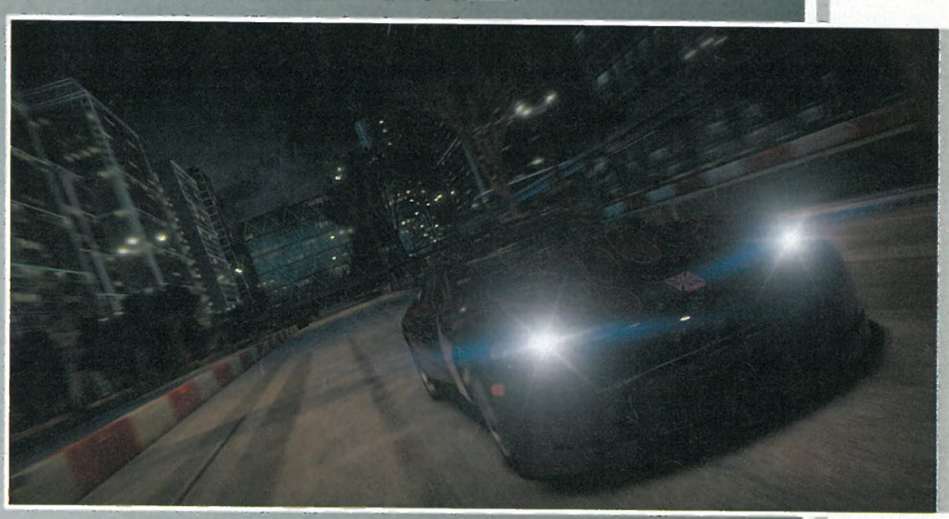
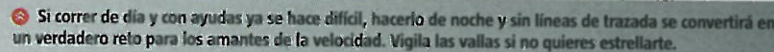
Las carreras siguen siendo tan apasionantes como en su primera entrega. Las peleas por adelantar puestos en las curvas subirán nuestra adrenalina hasta el límite.



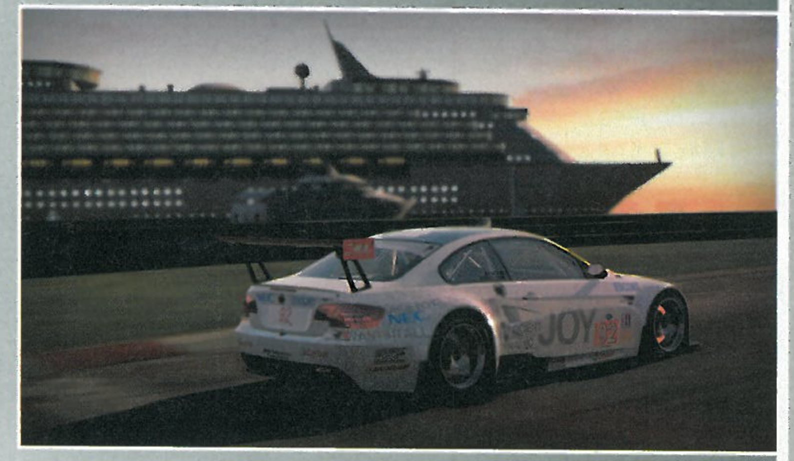



Por Lloyd

Una de las características más logradas de la saga Shift es la increíble sensación de velocidad que transmiten las carreras.

Si correr de día y con ayudas ya se hace difícil, hacerlo de noche y sin líneas de trazada se convertirá en un verdadero reto para los amantes de la velocidad. Vigila las vallas si no quieres estrellarte.


PS3

Género **Conducción**
Desarrollador **Slightly Mad Studios**

Shift 2 Unleashed

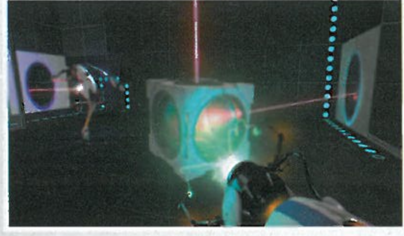
La alternativa a Gran Turismo 5 ya tiene nombre y llegará este mismo año

Hablar de la saga *Need For Speed* habitualmente ha significado *tuning* y carreras ilegales hasta la llegada de *Shift*. Un simulador que sorprendió a todos por su accesibilidad jugable y su espectacularidad visual. En esta secuela **Slightly Mad Studios** sigue la misma línea, aunque con novedades interesantes, como un renovado motor de físicas, la mejora de la vista mediante la cámara interior y una mayor dificultad en la conducción. Este último punto hace de ***Shift 2 Unleashed*** un juego realmente exigente. Desde las primeras carreras comprobamos cómo la sensibilidad de los coches hace que en cada curva podamos salirnos si no tenemos nuestros cinco sentidos puestos en la carrera. Para percibir aún mejor esa sensibilidad, la vista desde el *cockpit* muestra fielmente la visión del piloto, las vibraciones propias del motor y los espectaculares accidentes (que harán que incluso a nosotros nos apetezca provocarlos). Todo ello con un modo Campaña que promete ser aún más largo y variado que su predecesor, con todo tipo de carreras, contrarreloj, pruebas de *drift*, eliminación, circuitos nocturnos... Si bien el número de vehículos es sensiblemente inferior al de títulos como *Gran Turismo* (alrededor de 130), la fidelidad de los mismos es realmente sorprendente y el motor de daños funciona realmente bien. La suma de todos estos elementos da como resultado un simulador exigente (y quizás demasiado sensible) con una sensación de velocidad apabullante y visualmente muy llamativo, que se desmarca de sus competidores con una propuesta diferente pero tremendamente atractiva.



Reportaje



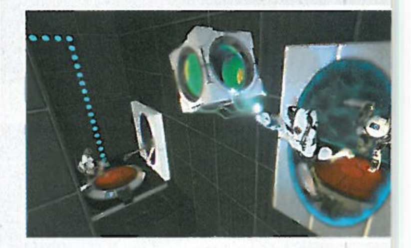


Necesitas rotar la caja para redirigir el rayo y desbloquear un camino, pero ten cuidado con Orange.





El diseño de los robots y sus divertidas animaciones harán que les cojas cariño.





Portal 2

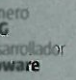
Cuando la suma de puzzles e ingenio desbordante se transforma en arte

Género
Puzzle
Desarrollador
Valve



El título que nació como un complemento dentro de la recopilación *The Orange Box* se convirtió rápidamente en una obra de culto con gran número de seguidores. Gracias a la buena respuesta del público, **Valve** se ha planteado una segunda parte mucho más grande en la que explotar completamente las virtudes del primer *Portal*. Tras desechar el multijugador competitivo se desveló el modo de juego cooperativo en el que manejaremos a dos simpáticos robots (Blue y Orange) creados por GLaDOS para avanzar por distintos niveles llenos de *puzzles* en los que el ingenio y la coordinación de los dos compañeros será fundamental para poder avanzar. Las pocas fases que hemos podido probar sirven más que de sobra para felicitar a **Valve** por esta genial idea. Abriendo portales, recogiendo objetos, desbloqueando puertas, redirigiendo rayos láser o eliminando enemigos disfrutaremos de un multijugador tan sesudo como divertido que se adapta perfectamente a la jugabilidad en primera persona y que supondrá un añadido de dificultad gracias a la posibilidad de contar con hasta cuatro portales en total (2 por jugador).







Género
RPG
Desarrollador
Bioware



Dragon Age II

Más rol adulto para una secuela rompedora

Uno de los mayores logros de esta generación ha sido el de llevar a la consola grandes exponentes de *W-RPG* sin que sus versiones se resientan notablemente con respecto a las de PC. Entre ellos uno de los más destacados ha sido *Dragon Age Origins*. Su segunda parte de la mano nuevamente de **Bioware** nos plantea una historia completamente nueva a la anterior en la que somos testigos de las hazañas de Hawke, el héroe de *Kirkwall*. Aunque su desarrollo sea paralelo a *Origins* en algunos momentos sí se hará referencia a hechos acaecidos en la primera parte.
Si por algo se caracteriza esta segunda entrega es por una mayor fluidez tanto a nivel argumental como jugable. Las opciones de diálogo se suceden al más puro estilo *Mass Effect* con la posibilidad de elegir entre respuestas más o menos conciliadoras. A la hora del combate la acción se desarrolla de forma más directa, ejecutando las habilidades en el mismo momento en el que las seleccionamos, aunque sin perder el componente táctico gracias a los comandos de órdenes que podemos dar a nuestros aliados. Se incentiva también la combinación de habilidades entre las distintas clases del grupo para formar ataques devastadores y se amplía el abanico de personalización de clases. Todo ello con la sangre, vísceras y escenas picantonas típicas de *Origins*.

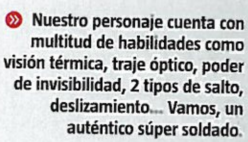


Por lo que hemos podido probar la dificultad no ha disminuido un ápice. Tener un equipo bien equilibrado y no perder de vista la salud de nuestros compañeros es vital.

Los combates serán más frenéticos gracias al rediseño del sistema de combate, que sustituye la sucesión de comandos por acciones más directas.



Crysis 2 es un juego mucho menos «pasillero» que la mayoría del género, aunque eso no influye en nada para mostrar unos gráficos de infarto. El motor Cryengine funciona realmente bien.



Nuestro personaje cuenta con multitud de habilidades como visión térmica, traje óptico, poder de invisibilidad, 2 tipos de salto, deslizamiento... Vamos, un auténtico súper soldado.









Género **Shooter**
Desarrollador **Crytek**

Crysis 2

El rey de los shooter en primera persona para PC desembarca en PlayStation 3 con una segunda parte realmente apabullante



Una de las mayores sensaciones del evento parisino de **Electronic Arts** fue la de probar por fin el primer título de **Crytek** para consolas. Y podemos decir que la expectación que genera ***Crysis 2*** está más que justificada. Más alla de mostrar uno de los juegos gráficamente más potentes que hemos podido ver hasta la fecha, ***Crysis 2*** es una delicia jugable con tantas posibilidades como podamos imaginar. Partiendo de un Nueva York devastado por una invasión alienígena, la *demo* transcurre por niveles abiertos llenos de enemigos en los que más de una vez tendremos que echar mano del visor para orientarnos. Las capacidades de nuestro personaje permiten el uso de visión termica en zonas poco iluminadas, camuflarnos con el traje óptico para eliminar sigilosamente a nuestros enemigos, personalizar la cadencia de tiro y partes de nuestras armas, deslizarnos al más puro estilo *Vanquish* o utilizar una especie de súper salto para llegar a zonas innacesibles. Un genial caos de habilidades que harán las delicias de los amantes del género.



PlayStation
Revista Oficial - España
LOS MEJORES DE 2010
Al igual que en años anteriores, PlayStation Revista Oficial premia a los mejores títulos que han aparecido para las tres plataformas de Sony a lo largo del año 2010. Una vez más queremos que seas tú quien decida cuáles van a ser los afortunados que merecen los galardones a los mejores juegos de la pasada campaña.
¡Participa y podrás ganar este fantástico lote de premios!
¡Envía un SMS al 25152 y podrás ganar este increíble lote de regalos!
1 PS3
1 TV SONY de 40"
SONY
Cómo Concursar
Envía SMS al 25152 poniendo la palabra play(espacio) y la combinación de letras y números de todas las categorías con un espacio entre ellas.
Ejemplo: play a12 b2 c3 d14 e5 f6 g7 h8 i9 j1 k2 l3
BULLS 23
Coste del SMS 1,42 € IVA incluido. Servicio de ocio y entretenimiento prestado por Alterna Project Marketing. 902 210 230. Info@eurostar.es.
Concurso válido del 18 de febrero al 17 de marzo del 2011. Fallo del jurado el 18 de marzo de 2011.
Consultar bases y protección de datos en www.revistaplaystation.com
Concurso organizado por: PlayStation Revista Oficial.



Mejor juego de PS3

1


2


3


4


5


6


7


8


9


10


11


12


13

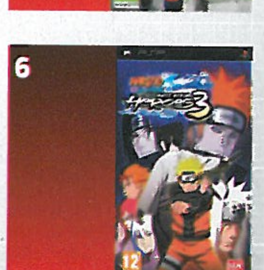

14


15

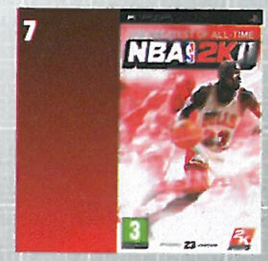



Mejor juego de PSP

1


6


2


7


3


8


4


9


5


10

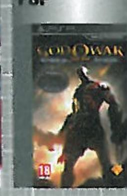


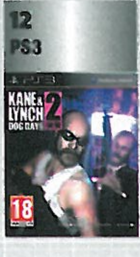
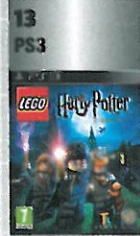
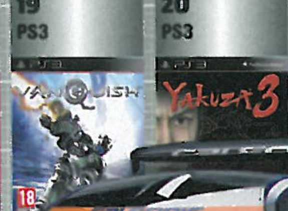

C Mejor juego de PS2

1 
2 
3 
4 
5 



D MEJOR JUEGO DE AVENTURA / ACCIÓN

1 PS3 
2 PS3 
3 PS3 
4 PS3-PSP 
5 PS3 
6 PS3 
7 PS3 
8 PSP 
9 PS3 
10 PS3

11 PS3 
12 PS3 
13 PS3 
14 PS3 
15 PS3 
16 PSP 
17 PS3-PSP 
18 PS3 
19 PS3 
20 PS3

E MEJOR JUEGO DEPORTIVO

1 PS3 PSP 
2 PS3 
3 PS3 PSP PS2 
4 PS3 PSP PS2 
5 PS3 PSP PS2 
6 PS3 



F MEJOR JUEGO DE CONDUCCIÓN

1 PS3 
2 PS3 
3 PS3 
4 PS3 PSP 
5 PS3 
6 PS3 
7 PS3 
8 PS3 
9 PS3 
10 PS3 

G MEJOR JUEGO DE LUCHA

1	PS3
2	PS3
3	PSP
4	PS3
5	PS3
6	PS3
7	PS3 PSP
8	PS3 PSP

H MEJOR SHOOTER

1	PS3
2	PS3
3	PS3
4	PS3
5	PS3
6	PS3
7	PS3
8	PSP

I MEJOR RPG

1	PS3
2	PS3
3	PSP
4	PS3
5	PS3
6	PSP
7	PS3
8	PS3
9	PSP
10	PS3

J MEJOR PARTY GAME

1	PS3
2	PS3
3	PS3
4	PS3
5	PS3
6	PS3
7	PS3
8	PS3

K MEJOR JUEGO ON-LINE

1	PS3
2	PS3
3	PS3
4	PS3
5	PS3
6	PS3
7	PSP
8	PS3
9	PS3
10	PS3

L MEJOR JUEGO DESCARGABLE DE PLAYSTATION STORE

1	AFTER-BURNER CLIMAX
2	ECHOCHROME II
3	JOE DANGER
4	LARA CROFT & THE GUARDIAN
5	PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION DX
6	RED DEAD REDEMPTION UNDEAD NIGHTMARE
7	SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO
8	SÖLDNER X-2 FINAL PROTOTYPE
9	SONIC 4 EPISODE 1
10	SPACE INVADERS INFINITY GENE


PS3
PS2
PSP
TEST
Analizamos todas las novedades
PS3
Género
Shooter
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Guerrilla
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
x32
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (147 KB)
P.V.P. Recomendado
69,99 €
74,99 € (Edición Coleccionista)
149,99 € (Edición Helghast)
www.killzone.com
18
Recomendado PlayStation Revista Oficial - España Plata
DEMO JUGABLE En PlayStation Store
JUEGO EN 3D
TODO EL PLANETA RECLAMA TU CABEZA
KILLZONE 3
LA ALTERNATIVA
KILLZONE 2
Pese a los años transcurridos, sigue siendo de los mejores FPS del catálogo de PS3. Y baratito, baratito.



Por Nemesis







UN BUEN DEBUT PARA EL SHARP SHOOTER

Ya sea utilizando los mandos de *Move* en cada mano, o dentro del *Sharp Shooter*, la experiencia no puede ser más inmersiva y divertida. Aunque **Guerrilla** ha cuidado mucho el uso del *PS Move* (con varios tipos de ayudas a la hora de apuntar), no llega a ser tan preciso como el *DualShock* a la hora de jugar, por lo que es más recomendable para el modo Campaña, ya que en el modo On-line los rivales te comerán con patatas.

9,2



Las dificultades y trabas burocráticas a las que nos hemos enfrentado para ofreceros capturas reales de ***Killzone 3*** demuestran a las claras el peso que han ido cobrando los holandeses **Guerrilla** dentro de **Sony C.E.** El gigante japonés hace tiempo que asumió que *Killzone* es su *HALO*, y que cada nueva entrega puede hacer engrosar la lista de propietarios de **PS3** en varios millones más. Son auténticos vendemáquinas, en los que se muestran las últimas herramientas gráficas, sobre una mecánica tan directa como apasionante. ***Killzone 3*** cumple perfectamente con ese papel, aunque su antecesor quizás provocó un mayor impacto inicial porque supuso el debut de los *helghast* en **PS3**, y veníamos de los gráficos de la venerable **PlayStation 2**.

Desde **Guerrilla** nos bombardean con cifras y datos con los que avalar los avances gráficos respecto a la segunda entrega: tres veces más polígonos en pantalla, texturas cuatro veces más detalladas, 43.8 GB de datos grabados en el BD... Pero ninguna prueba más tangible que el propio juego, y los fantásticos momentos que deparan sus 9 capítulos: desde el duelo con el colosal *MAWLR* hasta la revolución que supone utilizar los *jetpacks* de los *helghast*. El mercado de los *FPS* está saturado de grandes juegos, y los próximos meses depararán títulos que convulsionarán aún más el género (*Bulletstorm*, *Crysis 2*...), pero ***Killzone 3*** tiene armas de sobra para hacerse valer entre sus competidores, y no solo por sus atractivos gráficos o el juego On-line (la piedra de toque de cualquier *FPS* actual). Despliega las mejores 3D que hemos visto hasta el momento y su dedicación a la hora de explotar el *PS Move* es encomiable. Ya sea jugando con los dos mandos o acoplándolos al flamante *Sharp Shooter*, la experiencia no puede ser más inmersiva.

ES HORA DE SALIR POR PATAS DE HELGHAN

La trama de ***Killzone 3*** arranca instantes después de lo narrado en la anterior entrega. La muerte de Visari, lejos de amedrentar a los *helghast*, ha empeorado las cosas para el ejército invasor *ISA*. Con su líder criando

KILLZONE 3 TIENE ARMAS DE SOBRA PARA HACERSE VALER ENTRE LOS NUMEROSOS SHOOTERS QUE INUNDAN PS3





La puntería está sobrevalorada. Mientras conserves suficiente munición, dispara directamente hacia «el muñeco», sin importar si le das en la cabeza, el abdomen o las gónadas.



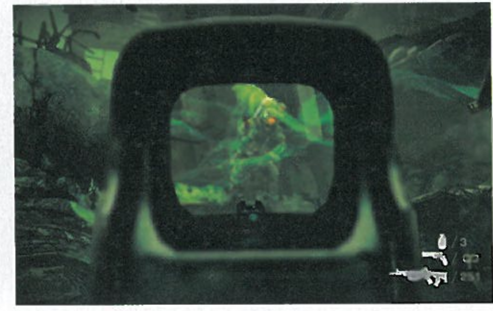
Los ataques cuerpo a cuerpo son más brutales que nunca. Este ya no podrá ver la tele en 3D.



VOOOOLARE... OOOH... OOOH...

Los jetpacks de los helghast añaden un delicioso elemento plataformesco a la mecánica de Killzone 3. No sólo sirven para superar los riscos en el escenario de la nieve, sino que podrás flanquear desde el aire al enemigo y llenarle el colodrillo de plomo. No sabrán qué les mató.







Sabías que...

Malcolm McDowell no sólo pone voz a Jorhan Stahl en la V.O. También le aporta sus expresiones faciales, gracias al uso del Motion Capture.

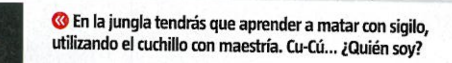
malvas, dos facciones se disputan el control de la maquinaria de guerra *Helghast*: por un lado los militares, encabezados por el Almirante Orlock, y por el otro, el poder industrial representado en Jorhan Stahl. Este magnate armamentístico se convertirá en nuestra pesadilla. Sus creaciones nos llevarán a la muerte una y otra vez (en el capítulo titulado *Infiltración en Stahl Arms* llegamos a morir ¡33 veces!), aunque más adelante utilizaremos sus *gadgets* en nuestro propio beneficio.

Con la intención de animar un poco la trama, **Guerrilla** nos irá narrando la huida de *Helghan* a través de una serie de *flashbacks* y *flashforwards* (¡cuánto daño ha hecho *Lost* a la cultura popular!), en los que veremos a nuestra pareja de gañanes favoritos, Sev y Rico, pasarse por el forro las instrucciones de su superior (el pusilánime Capitán Narville) mientras buscan la forma de escapar de un planeta que reclama sus cabezas.

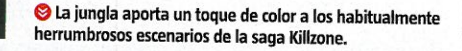
LA JUNGLA TROPICAL DE HELGHAN ESTÁ INSPIRADA EN OROGRAFÍA MARINA

DE LA JUNGLA TROPICAL AL FRÍO EXTREMO

Una de las mayores críticas que recibió *Killzone 2* (y que servidor no comparte) fue la monotonía de sus escenarios: todo el juego transcurría en las calles de *Pyrrhus*, la capital de *Helghan*. **Guerrilla** tomó nota de ello y en ***Killzone 3*** vamos a poder disfrutar del variado ecosistema del planeta: desde los parajes helados hasta una jungla algo hortera. Hermen Hulst, cofundador y *managing director* de **Guerrilla**, nos desveló durante el reciente *PlayStation Experience* que la vegetación tropical de *Helghan* está inspirada en la orografía de los fondos marinos. A nivel personal, siempre he creído que el hábitat natural de *Killzone* es el óxido y la herrumbre, y pasearse entre un montón de helechos chillones (y no muy logrados, por cierto) traiciona el legado estético de la saga. También lo hacen los escenarios con nieve, pero ahí al menos encontramos un estupendo entorno gráfico, que incluye efectos de ventisca y una de los más realistas recreaciones de agua que jamás hemos visto. Sin renegar de su naturaleza de *FPS* pasillero, ***Killzone 3*** aliña



En la jungla tendrás que aprender a matar con sigilo, utilizando el cuchillo con maestría. Cu-Cú... ¿Quién soy?



La jungla aporta un toque de color a los habitualmente herrumbrosos escenarios de la saga Killzone.

MADE IN GUERRILLA

Los holandeses diseñaron, en conjunción con Sony C.E., el Sharp Shooter partiendo de distintos prototipos, incluyendo un Wii Zapper «tuneado». El resultado es una de las mejores, y más cómodas, pistolas jamás diseñadas para consola. Si tienes un PS Move, ya estás tardando en ir a tu tienda a por el fusil colorado.









VEHÍCULOS DE OCASIÓN. En determinados momentos del modo Campaña tendrás ocasión de pilotar vehículos (un mecha bípedo, un transporte de nieve...) o disparar desde la torreta de un blindado o una nave espacial (en eventos sobre raíles).



PS3

TEST





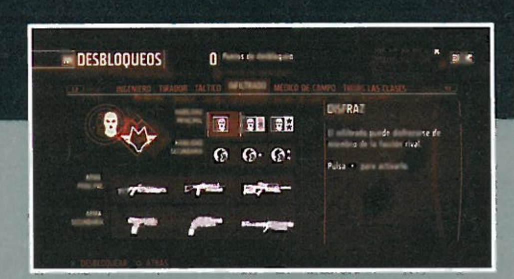
Jorhan Stahl aprovechará la muerte de Visari para hacerse con el liderazgo de la nación helghast.





Aquí mi fusil, aquí mi helghast

Para cuando leáis estas páginas, la beta multijugador de Killzone 3 volverá a estar disponible en PSN. Las palabras se quedan cortas para definir la experiencia de convertirse en un helghast y dar caza a los ISA, en este adictivo multijugador On-line que despliega 5 clases diferentes (tirador, táctico, infiltrado, médico de campo e ingeniero). En la línea de los COD: MW, acumularás experiencia, subirás de rango militar y podrás customizar tu soldado con habilidades desbloqueables. Dispondrás de tres modos de juego (Zona de Guerra, Guerra de Guerrillas y Operaciones), y siete mapas (la edición Coleccionista incluye mapas extra de Killzone 2).









la aventura con algunos segmentos a bordo de vehículos (ya sea pilotándolos o simplemente disparando en eventos «sobre raíles») y la aparición del bendito *jetpack*. Lástima que no podamos utilizar el ingenio volador de los *helghast* mas allá de algunos capítulos en la nieve, porque la posibilidad de volar y atacar desde el aire aporta un toque de plataformas muy interesante, a la par que nos permite comprobar la evolucionada IA de los *helghast* (responderán de manera diferente si nos aproximamos a ellos desde el aire que desde el suelo). Una pena que la IA de nuestro compañero (Rico) no esté a la misma altura. Te acordarás de su poligonal madre cada vez que caigas herido y este no acuda a curarte, porque se ha adelantado a lo loco unos metros o se ha quedado atrapado atrás. Este detalle, junto a la extraña incorporación del personaje fantasma (Natko, de *Killzone 2*) que encarna el segundo jugador en el cooperativo Off-line (y que desaparece mágicamente de las *intros*), son los únicos puntos negativos que hemos encontrado en un juego tan robusto en gráficos como divertido en su desarrollo.

LIBERTAD O ESPECTÁCULO

Puede que estemos algo saturados de tanto *FPS* de corte pasillero, porque habríamos preferido disfrutar más de la libertad de acción que proporciona el *jetpack*, pero con ello se habría perdido la ambientación cinematográfica, los eventos «scriptados» que tanto gustan a los seguidores de la franquicia. Como sucede con los *COD*, ***Killzone 3*** ha sido diseñado como una montaña rusa en la que no faltan la pirotecnia, las hazañas bélicas y la violencia (los nuevos ataques cuerpo a cuerpo incluyen desde puñaladas en el ojo hasta roturas de cuello). ¿Esperábamos algo más innovador? No. **Guerrilla** ha dado a los jugadores lo que pedían. Si algo ha aprendido la industria en los últimos años es que los experimentos audaces cosechan buenas notas en las revistas, pero se hunden en las listas de ventas. ***Killzone 3*** puede que no sea muy original, pero es divertido y contundente como pocos. Y eso ya es todo un logro.

EVALUACIÓN



Su solidez gráfica. El duelo contra el MAWLR. El On-line. Las mejores 3D hasta la fecha. Los melee attack (especialmente la puñalada ocular).

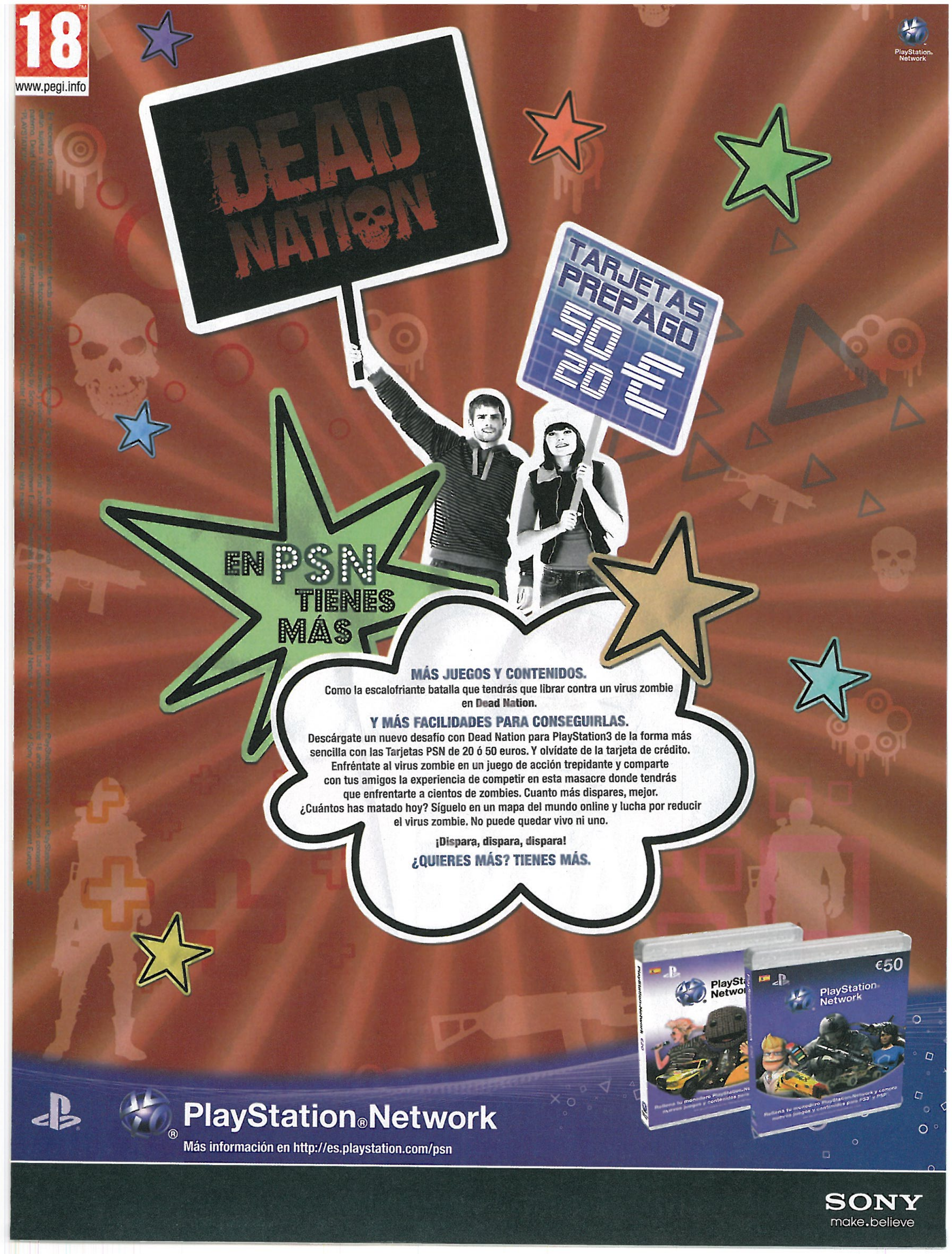


A primera vista, no impacta tanto como lo hizo Killzone 2. La jungla. Que no haya opción de usar el jetpack durante todo el juego.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Tremendos, aunque con gafas en 3D pierden algo de calidad (era inevitable). La jungla es bastante pocha.	Fantástico doblaje en castellano, aunque nos perdamos las voces de McDowell o Ray Winstone.	A ratos fácil, a ratos infernal. Morir 30 veces es la esencia Killzone. Eso sí, el control es impecable.	Los 9 capítulos te llevarán unas 6 u 8 horas de juego. El On-line te mantendrá meses pegado a la pantalla.	32 jugadores, experiencia, vehículos... no es COD: MW, pero poco le falta. Un vicio.	Sixaxis, Move, Sharp Shooter, compatible con TV 3D... Guerrilla no ha escatimado esfuerzos.
9,5	9,3	9,5	9,2	9,3	9,3



TOTAL
Un auténtico vendemáquinas, espectacular, divertido y con un estupendo modo On-line.
9,3


18
www.pegi.info
DEAD NATION
TARJETAS PREPAGO 50 20 €
EN PSN TIENES MÁS
MÁS JUEGOS Y CONTENIDOS.
Como la escalofriante batalla que tendrás que librar contra un virus zombie en Dead Nation.
Y MÁS FACILIDADES PARA CONSEGUIRLAS.
Descárgate un nuevo desafío con Dead Nation para PlayStation3 de la forma más sencilla con las Tarjetas PSN de 20 ó 50 euros. Y olvídate de la tarjeta de crédito. Enfréntate al virus zombie en un juego de acción trepidante y comparte con tus amigos la experiencia de competir en esta masacre donde tendrás que enfrentarte a cientos de zombies. Cuanto más dispares, mejor. ¿Cuántos has matado hoy? Síguelo en un mapa del mundo online y lucha por reducir el virus zombie. No puede quedar vivo ni uno.
¡Dispara, dispara, dispara!
¿QUIERES MÁS? TIENES MÁS.
€50
PlayStation Network
PlayStation®Network
Más información en http://es.playstation.com/psn
SONY
make.believe



TEST
PS3
Género
Lucha
Compañía
Capcom
Capcom
Koch Media
Sí
Texto-doblaje
Castellano
720p
Instalable
Sí (1.476 MB)
P.V.P.
Recomendado
61,99 €
12
LA ALTERNATIVA
SUPER SF IV
Otro auténtico festín de tollinas poligonales con una mecánica 2D 100% noventera.
RECOMENDADO
PlayStation
Revista Oficial - España
Plata
MARVEL VS. CAPCOM 3
FATE OF TWO WORLDS
UN CHOQUE DE CULTURAS EN TODA REGLA



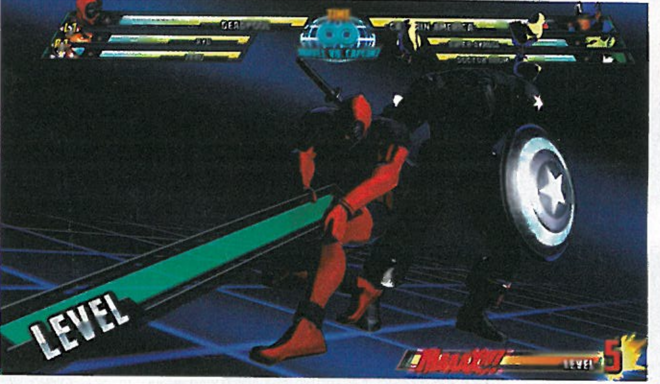


Algunos fans no comulgarán con el look occidentalizado de Ryu. En algunos momentos nos ha recordado a Jesús Vázquez.











Si conoces los cómics de la Patrulla X, sabrás que bajo ese aspecto frágil, Fénix esconde el poder más devastador de todo el universo.



MAGIAS CHIFLADAS

Ejecutarás los especiales más absurdamente letales del catálogo de PS3, capaces de llenar la pantalla de luz y destrucción, y dar la vuelta al combate en segundos. ¿Nuestra favorita? Una de las de Deadpool, en la que arranca la barra de magia de la pantalla y nos aporrea con ella.



Podría parecer que el éxito de *Street Fighter IV* (y su apéndice, *Super SFIV*) ha sido el detonante de la decisión de **Capcom** de recuperar aquellos chiflados *crossovers* con el bestiario de **Marvel Cómics**, con los que hizo las delicias de los fans de la lucha a finales de los 90. Nuestro reciente encuentro con Ryota Niitsuma, productor del juego, zanjó las suspicacias. ***MVC3: Fate Of Two Worlds*** es un proyecto que lleva años cocinándose. Con las acciones de **Marvel** en lo más alto (gracias a los generosos dividendos ganados con las películas basadas en sus personajes), las negociaciones sobre qué personajes incluir en esta tercera entrega no han sido fáciles. Niitsuma quita hierro al asunto: ***«No ha sido tan terrible como parece, en Marvel estaban más preocupados por la manera en la que aparecían sus personajes en los tráilers, y los nombres que íbamos a darles a sus movimientos especiales, que en su forma de combatir durante el juego»***. Aun así, es sospechosa la ausencia de iconos de la talla de Los Cuatro Fantásticos, *Daredevil* o Cíclope, en beneficio de personajes más oscuros del imaginario **Marvel**, como M.O.D.O.K. o *Taskmaster* (El Supervisor). En cuanto al catálogo **Capcom**, Niitsuma desveló el baremo que ha regido en la selección: ***«Queríamos dar mayor protagonismo a personajes que han tenido prominencia en los últimos diez años de la historia de Capcom, antes que centrarnos en viejas glorias»***. Bueno, es una manera de explicar por qué veremos a Dormammu combatir contra Spencer (*Bionic Commando*). Pero no os asustéis, entre los 36 personajes de ***MVC3*** hay rostros muy conocidos: Ryu, Spider-Man, Thor, Iron Man, Morrigan, Lobezno, Sir Arthur, Hulk, Dante, Akuma, El Capitán América, Chun-Li o el Doctor Doom. Todos ellos magníficamente recreados a través del motor gráfico *MT Framework*, propiedad de **Capcom** (el mismo utilizado en *Resident Evil 5* y *Lost Planet 2*).

En contraste a los dos anteriores capítulos de *Marvel Vs. Capcom*, que desplegaban un adorable y colorido »

EL JUEGO HA SIDO CREADO CON EL MOTOR MT FRAMEWORK, EL MISMO DE RESIDENT EVIL 5











UN CROSSOVER CON SOLERA

Veneradas por los fans de la lucha y los cómics, las dos anteriores entregas MVC (1998 y 2000) deslumbraron por su estética cartoon y su innata jugabilidad.



¿De verdad creías que algún dia verías a Viewtiful Joe combatiendo contra uno de los Centinelas? Y lo que nos quedará por ver.

look manga, esta tercera entrega presenta un diseño de personajes oscuro y occidentalizado. Una decisión que ha levantado ampollas entre los fans más integristas de la franquicia, pero que aporta un toque extra de coherencia a un *arcade* de lucha repleto de guiños a los cómics (esas pantallas de victoria que parecen impresas en papel).

En cuanto a la mecánica de los combates, ***Marvel Vs. Capcom 3*** se acerca más a *Tatsunoko Vs. Capcom* que a los anteriores *MVC*: despliega tres botones de ataque y un modo Simple que facilita sobremanera la ejecución de especiales. La intención de **Capcom** era clara: captar al público casual sin decepcionar a los *hardcore gamers*, como ya hizo con *Street Fighter IV*. El modo Simple está bien para echar una partida con amigos aficionados a los *Sims*, pero para extraer toda la savia al juego es preciso jugar con el control normal, la única forma de acceder a todos los especiales de cada personaje. Para ganar es necesario combinar los poderes de tus tres personajes e ir relevándolos en mitad de los combates, aprovechando al máximo sus distintas formas de combatir. Sir Arthur no es muy poderoso en el cuerpo a cuerpo, pero es capaz de escupir lanzas, hachas y espadas sin descanso, mientras que Hulk o Haggar son letales en las distancias cortas. Descubrir por ti mismo qué personaje se adapta mejor a tu forma de luchar y sorprender al rival con magias demoledoras, capaces de dar la vuelta a un combate en el último segundo, son la sal de este juego, como lo era de sus antecesores.

Aunque la parrilla de personajes es discutible, y la curva de dificultad es demencial (Galactus es un muro con el que chocarás una y otra vez), ***MVC3*** llenará de gozo (y de llagas en los dedos) a los amantes de la lucha 2D. Por mucho que mejoren las consolas, hay cosas que no cambiarán... y nos alegramos de ello.

Seas o no fan de un determinado cómic Marvel o franquicia Capcom, elije tu personaje según tu forma de jugar. Sir Arthur es ideal para los pesados «lanzamagias», mientras que Amaterasu y C. Viper son luchadores más técnicos.



Galactus, el devorador de mundos, se ha tomado demasiado en serio su trabajo como jefazo final. Acabarás acordándote de su madre, no solo por su tamaño, sino porque ejecuta magias capaces de realizar 200 impactos en cadena.

FICHAJES SORPRENDENTES

Los fans de la Marvel (los acérrimos, los que embolsan cada tebeo y bautizan a su primogénito como Ka-Zar) darán saltos de alegría al descubrir personajes tan poco habituales como Taskmaster/El Supervisor, M.O.D.O.K. o Dormammu. Por no hablar de referencias aún más oscuras en los trajes secundarios de algunos personajes, como Spider-Man o Capitán América.

LLENARÁ DE GOZO Y DE LLAGAS EN LOS DEDOS A LOS FANS DE LA LUCHA

EVALUACIÓN

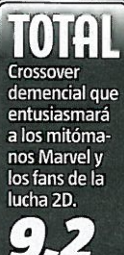


Los escenarios, no muy abundantes, pero repletos de guiños (en especial el de Ghosts'N Goblins). Los finales y sus crossovers locos.



El frustrante combate contra Galactus. Echamos en falta a Los Cuatro Fantásticos, Daredevil, el Castigador y otros ausentes pesos pesados.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
El look occidental choca un poco, pero la animación, las magias y los escenarios son excelentes.	Los puristas podrán poner las voces Capcom en japonés y las de Marvel en inglés. Gran BSO.	Modo Simple para vagos y novatos y toneladas de combos y magias para los demás.	Vencer a Galactus 40 veces no será fácil. Extras desbloqueables en cada personaje y combates On-line.	Combates y DLC (luchadores y Shadow Mode, rivales con la IA basada en el staff de Capcom).	40 luchadores es una buena suma pero en MvC2 había 56. No será por falta de capacidad del Blu-ray.
9,1	9,0	9,3	9,3	9,2	8,5



TOTAL

Crossover demencial que entusiasmará a los mitómanos Marvel y los fans de la lucha 2D.

9,2

TEST

PS3

Género
Acción
Compañía
Electronic Arts
Desarrollador
Visceral Games
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
x8
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (3.526 MB, DS Extraction)
P.V.P. Recomendado
71,90 €
deadspace.ea.com

18

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Bronce

DEAD SPACE 2

EN EL ESPACIO NADIE PUEDE OÍR TUS DESMEMBRAMIENTOS

Es muy complicado reflejar el horror en un videojuego, ya que es el jugador el que controla el ritmo de la acción. Es decir, si el jugador está inquieto y quiere detenerse, tomar aliento y recomponer el panorama, puede, y eso puede cargarse el *tempo* del suspense. Por eso, cuando hablamos de juegos con elementos de terror, muy a menudo hablamos de juegos de acción con monstruos, *survival horror* más similares a *Resident Evil* o a *Splatterhouse* que a una genuina destilación interactiva de la esencia del miedo.

Sin embargo, hay títulos que, gracias a espléndidos trabajos de ambientación (como los *Silent Hill* o los *Project Zero*) o gracias a experimentos con el *gameplay* (como el subgénero de damiselas en apuros, *Clock Tower* en cabeza), sí que logran transmitir el desasosiego y la inseguridad de una experiencia genuinamente aterradora. *Dead Space* lo logró mezclando ambas cosas.

El juego de **Visceral Games** no solo tenía un argumento inquietante reforzado por una ambientación que provocaba escalofríos, con un ingeniero espacial abriéndose paso por una estación donde había sido aniquilado todo rastro de vida humana. Además, su mecánica de juego, basada en la necesidad de desmembrar a los necromorfos (antiguos humanos mutados ahora en horrendos monstruos) antes de matarlos le daba un leve toque estratégico a la acción. Así, ya no se trata simplemente de disparar a la cabeza sino, con la ayuda de las herramientas de trabajo basadas en láseres y cuchillas de Isaac (nuestro improvisado héroe), mutilar a los monstruos para impedir que se muevan y, entonces, machacarlos.

Conscientes de que ese estilo de juego funcionaba perfectamente y es lo que hacía palpitar el horror puro en el primer *Dead Space*, ***Visceral Games*** ha introducido pocas modificaciones en su mecánica: Isaac vuelve a moverse por oscuros y silenciosos pasillos contando para defenderse con herramientas convertidas en letales armas amputadoras, más un par de útiles habilidades extra que le permiten congelar el tiempo o mover objetos, incluso lanzándolos a grandes velocidades (lo que es muy útil cuando el jugador anda escaso de munición, ya que puede amputar una extremidad afilada de un necromorfo y

LA ALTERNATIVA



DEAD SPACE
¿Te lo acabaste ya? ¿En modo de dificultad Imposible? Si no es así, aún no lo has exprimido del todo.





Aunque suene repetitivo, lo mejor de Dead Space son, sin duda, los necromorfos. En esta nueva entrega tienen un punto de diablos paganos que encaja perfectamente con los derroteros argumentales.



Las secuencias en las que Isaac no puede moverse y tiene que eliminar enemigos a distancia vuelven, y en algunos casos con novedades que las hacen más complejas.





ELIGE TU PROPIO NECROMORFO

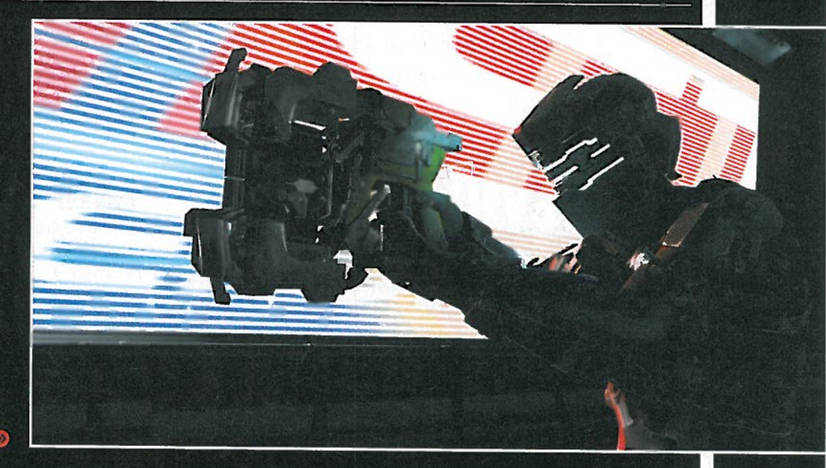
Para qué lo vamos a negar: es agradable estar en la piel de un necromorfo, sobre todo porque en el Multijugador se pierde todo respeto a la vida del personaje y el juego se reduce a salvajes combates en melée. Paséate cuchillas en ristre, vomita ácido, lanza dardos, escala por las paredes, reprodúcete en manadas y ataca al resto de los jugadores. ¿Suena divertido? Lo es... un rato. La poca variedad de modos de juego, más el hecho de que el Multijugador no tiene nada que ver con el tono algo más pausado que caracteriza a Dead Space, hace que este modo sea un experimento interesante pero algo fallido. De todos modos, a nadie le amarga un dulce: lo disfrutarás mientras dure.





usarla como lanza improvisada que ensarte a los enemigos en las paredes). ***Dead Space 2***, de hecho, se distingue tan poco de su precedente que casi puede considerarse un pequeño problema.

A pesar de que Isaac ya no se está moviendo por una estación espacial, sino por una especie de pequeña comunidad con sus colegios (las mejores fases, las que tienen toques de horror infantil), sus hospitales y sus zonas de culto a la misteriosa Efigie, en su inmensa mayoría los niveles de ***Dead Space 2*** son perfectamente intercambiables con los del primer juego: almacenes, zonas industriales, laboratorios... y no es que sea un aspecto tremendamente negativo, ya que mantiene cierta coherencia con la primera entrega, pero está claro que la decisión de hacer dos secuelas tan afines en lo visual puede acabar pasando factura a **Visceral Games**. Esta similitud en la ambientación se ha compensado con un desarrollo en el que la acción pesa algo más (la inclusión de un multijugador orientado exclusivamente a eso y un *shooter* sobre raíles como *Extraction* podría muy bien obedecer a esta reorientación). »







Esas escalofriantes cuchillas que el necromorfo tiene en lugar de brazos son peligrosas, pero si se las cortas con el láser, podrás usarlas contra el propio monstruo.



¿Sabías que...

Se ha anunciado el primer DLC de Dead Space 2. Se llamará Dead Space: Severed y constará de una aventura de dos capítulos para un jugador.



Ahora que Isaac puede, en los compartimentos en gravedad cero, moverse a su antojo, algunos puzzles se han complicado para sacarle partido.

Isaac tendrá constantes visiones sobre su mujer muerta en el primer Dead Space. Pero... ¿realmente está muerta? Sabremos más en la conclusión de Dead Space 2.

Hay nuevas armas, como las bombas que se pueden lanzar y hacer explotar a distancia. La equipación casi de marine espacial y la presencia de armamento real, no solo herramientas de un *Bricomanía* galáctico, sumado a las fases en gravedad cero, en las que Isaac puede flotar y volar a sus anchas en vez de dirigirse de un punto concreto a otro, hacen que ***Dead Space 2*** pierda algo de ese horror de supervivencia que tan bien funcionaba en la primera entrega.

Pero por ganar armamento pesado, la aventura de Isaac no es un paseo: ***Dead Space 2*** es mucho, mucho más difícil que *Dead Space*. Todo el mundo recuerda que la posibilidad de congelar el tiempo era como una especie de seguro de vida, pero que hacía demasiado fácil el juego. En el modo Normal de dificultad, era conveniente no usar demasiado la congelación de enemigos para no estropear la diversión, y echar los restos solo con los modos más difíciles. Bien, pues en ***Dead Space 2*** tendrás que entregarte a fondo desde el primer momento: la munición escasea, y es absolutamente imprescindible controlar tanto la congelación de enemigos como el lanzamiento de extremidades desperdigadas por el suelo para empalar necromorfos. Cada pequeña ayuda la recibirás con los brazos abiertos, y cada nuevo necromorfo, por endeble que parezca, será una amenaza mortal.

Así, aunque en términos generales esta secuela es fiel y continuista, merece la pena gracias a las diferencias que presenta con el primer *Dead Space*. Tenemos la mencionada deriva a la acción, o la elevada dificultad, que obliga a dominar todas las armas. Pero también encontramos una galería más extensa de necromorfos, con nuevas y aterradoras especies. Y, cómo no, un argumento que avanza en una dirección distinta a lo esperado, centrándose sobre todo en las características de la Efigie y su relación con los humanos. A través de grabaciones y textos, aparte de la interacción con personajes secundarios, profundizaremos en la amenaza espacial de una forma que, lejos de mutilar el misterio del *Dead Space* original, lo prolonga y enriquece.

Y a todo ello se añade, por supuesto, el regalo de *Dead Space: Extraction* y el multijugador, que sin embargo es el punto más flojo del conjunto. Los enfrentamientos entre humanos y necromorfos controlados por otros jugadores en equipos de cuatro es limitado y aunque funciona durante un buen rato, acaba revelándose como una experiencia nada profunda y muy alejada de su referente más claro, *Left 4 Dead*.

EVALUACIÓN



La impecable ambientación y la mecánica perfecta. La evolución del argumento en direcciones insospechadas. Y los nuevos necromorfos.



Ni el multijugador es explosivo ni el juego ofrece tantas novedades como para considerarlo algo más que una excelente secuela.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Soberbio trabajo al servicio de la acción con la iluminación y los decorados. ¡Y menudos necromorfos!	Extraordinaria y perfecta banda sonora ambiental. Y efectos de sonido pesadillescos y atroces.	Muy directa. Más difícil que Dead Space, pero igual de adictiva. Repetirás en el modo Campaña.	El modo para un jugador es breve, alrededor de unas seis horas si no te atrancas (que es posible).	El multijugador acepta ocho jugadores, pero no lo tocarás demasiado. Se espera contenido extra.	Toda la potencia de PS3 puesta al servicio de un espectáculo orientado a acongojar...
9,2	9,2	9,1	8,7	8,0	8,8



TOTAL

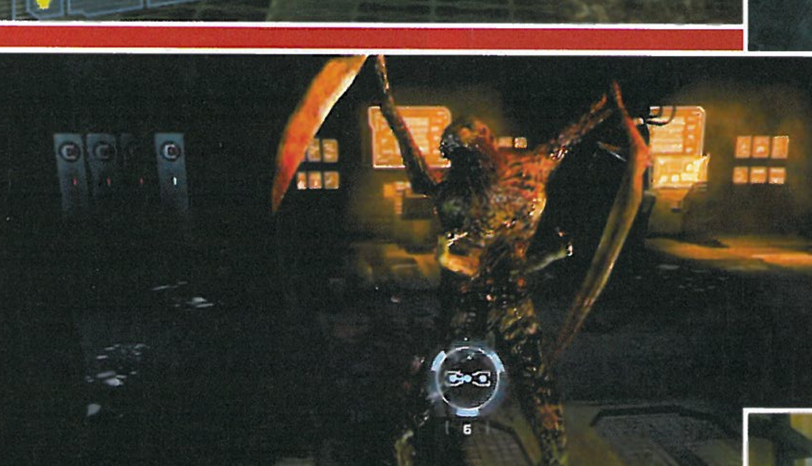
A pesar de la falta de innovación, DS2 es obligatorio gracias a su perfecto acabado.

9,1

DEAD SPACE EXTRACTION

Los necromorfos están, lógicamente, inspirados en los originales de los Dead Space. La acción es más frenética y directa: ¡se acabó explorar!

Por si te estás planteando jugar a Extraction con el DualShock, ve olvidándote. Sin Move, Extraction es una tortura china.



El juego se basa en el mismo concepto de Dead Space de «desmiembra, inmoviliza, aniquila, y al final, pregunta». Pero afinando la puntería.

El arsenal de nueve armas con disparo secundario y la posibilidad de mejorarlas, hace de Extraction un shooter sobre raíles algo más complejo que otros de su mismo género.



Te toparás con unos cuantos jefes finales de tamaño descomunal. Recuerda: es esencial que localices sus puntos débiles con la mayor prontitud posible.



NECROMORFOS SOBRE RAÍLES

Para los fanáticos de las líneas temporales y las relaciones argumentales: ***Dead Space Extraction*** es una precuela de *Dead Space* que se ambienta antes de la acción del primer juego y al mismo tiempo que la película *Dead Space: Perdición*. Salió originariamente para Wii y ahora nos llega una versión para **PS3**, con el único añadido de un levísimo lavado de cara gráfico y una lógica adaptación a los controles de *Move*. ***Extraction*** se puede descargar en *PS Store* al precio de 14,99 €, pero si compras ***Dead Space 2***, te lo llevarás gratis.

¿Y el juego en sí? Pues es un *shooter* sobre raíles con necromorfos, nada más y nada menos. Gráficamente es inferior a los *Dead Space* originales, pero es un entretenimiento suficientemente descerebrado, variado y divertido como para proporcionar horas de desmembramiento en formato tiro al plato.







Si estás acostumbrado a los precisos y pulcros juegos de acción en tercera persona para consola, las peleas te parecerán brutas y desordenadas al principio. Paciencia.





Género
MMORPG
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Sony Online Entertainment
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
Ilimitados
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (15 GB)
P.V.P. Recomendado
59,90 €
www.dcuniverseonline.com
12

DC UNIVERSE ONLINE

CREA TU PROPIO SUPERHÉROE

Cuando plasmamos nuestras impresiones acerca de una aún endeble versión *beta* de ***DC Universe Online***, posiblemente nuestra mayor duda no tenía nada que ver con las virtudes del juego en sí, y mucho con el público típico de consola. Aficionados a juegos que hacen mucho hincapié en la fluidez del combate y la pulcritud gráfica, ¿estarían los usuarios dispuestos a sacrificar determinadas cuestiones que se dan por sentado en un juego de primera fila a cambio de características más propias de un juego de PC, como el juego masivo On-line y la existencia de un mundo vivo que evoluciona al ritmo de sus habitantes? La respuesta ya la están dando las cifras de venta, y de hecho, la versión de ***DC Universe Online*** para **PS3** está funcionando incluso mejor que la de PC. Tampoco había mucho espacio para la duda acerca del acabado técnico: **Sony Entertainment Online** es responsable (tras múltiples cambios de equipos y denominaciones) de la mítica y fundacional saga *Everquest*, con lo que muy posiblemente tenían más que estudiadas las posibilidades de **PS3** para maniobrar en este género.

El resultado tiene sus pros y sus contras: la licencia escogida para ambientar el juego es enorme e impresionante, el catálogo de personajes secundarios es inagotable y los fans gozarán con rincones de los escenarios de *Metropolis* y *Gotham* que rara vez se habían visto fuera de los cómics. Como adaptación del **Universo DC**, el juego es soberbio y soportará todas las actualizaciones y expansiones que **Sony Online** quiera hacerle. Del mismo modo, el mundo de **DC Comics** admite perfectamente la saturación superheroica que se prevé para los próximos meses. **Marvel** tiene un punto más serio y cercano que sufriría con el exceso de héroes, pero la fantasía casi cósmica a la que nos tiene habituada **DC** aguanta eso y más.

EL NIVEL MÁXIMO ES 30: A PARTIR DE AHÍ, REPETIRÁS MUCHAS MISIONES.

El juego también se esfuerza en ser variado, y el jugador encontrará toda la diversificación de tipos de misiones propia de los *MMORPG*: Arenas en las que enfrentarse contra otros jugadores, Alertas o misiones cooperativas en equipo, *Raids* o combates entre equipos de tamaño masivo... y luego todas las misiones individuales, proporcionadas por un *questgiver* que en este caso es Oráculo (para los héroes) o Calculador (para los villanos). A todo ello se suman las típicas actividades para estar entretenido si no quieres dedicarte al combate: zonas para alternar con más jugadores de tu facción, Ligas y Legiones para organizarse en grupos de, respectivamente, héroes o

LA ALTERNATIVA



MK VS. DC
En un género distinto, pero si te has quedado con ganas de héroes DC, este título puede saciar tu sed.

Por John Tones









A pesar de que la potencia del juego no se invierte en florituras gráficas, el esfuerzo puesto en diferenciar los efectos de los distintos tipos de poderes es notable.



FESTIVAL DE CLONES. ¿Estás deseando dar vida a Superman? Dos opciones: crear un personaje con un traje idéntico a él o bien modificarlo levemente, generando un simpático imitador. ¡Como la vida misma!



TODOS CONTRA TODOS. Imagen de una «Raid», masivo combate entre equipos de jugadores. Los modos de combate que más abundan son «en solitario contra el juego» o «en equipo contra el juego».



GOTHAM, CIUDAD DE VILLANOS. Si escoges ser un villano, tras elegir a tu mentor empezarás el juego en Gotham. Si escoges ser un héroe, partirás de la luminosa Metrópolis.

EL NACIMIENTO DE UN HÉROE (O UN VILLANO)

¿Estás asustado ante el aparente exceso de opciones y posibilidades de DC Universe Online? Consulta nuestra guía para un inicio rápido y seguro en esta temprana incursión de PS3 en el inmenso mundo de los MMORPG.



CREA TU PERSONAJE Y DALE PODER. Tras una leve configuración que no afecta a sus característica (sexo y tamaño), llega la hora de decidir qué tipo de poderes tendrá tu personaje basados en la tecnología, en la magia, en las habilidades... y luego, poderes basados en los elementos, en los gadgets, etc. Y también tipos y empleo de las armas, estilo de combate...

DÉJALO HECHO UN PINCEL. Las posibilidades de configuración estética de tu héroe o villano son impresionantes. Capas de todos los estilos, adminículos delirantes, colores a juego, diseños muy variados... Será difícil que encuentres a dos personajes parecidos en el juego.



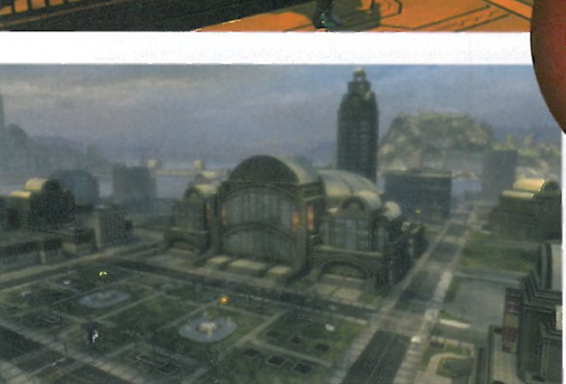
HÉROES O VILLANOS. La decisión más importante de la fase inicial del juego: ¿quieres que tu mentor sea gentuza como Joker o Lex Luthor, o mejor tótems del Bien como Batman o Superman? Empezarás en Metrópolis o Gotham, según lo que escojas, y tus misiones variarán según lo que quieras ser.

MUÉVETE POR LA CIUDAD. A partir de ahí, familiarízate con el entorno. Te recomendamos un poder de carrera o vuelo para desplazarte a toda velocidad y solventar una buena cantidad de misiones principales y secundarias que te den poder, armamento y combos de combate a granel.





No tienes que renunciar a ser un héroe o villano famoso. En las arenas Legend, desbloqueables según avanzas, darás vida a personajes icónicos contra otros jugadores que harán lo mismo.



Sabías que...

Sony Online Entertainment son también los creadores de Everquest y sus secuelas, publicado en 1999: uno de los responsables de la primera fiebre MMORPG.

Todas las misiones tienen distintas formas de aproximación y resolución, y es tu tarea averiguar qué conviene más a tu personaje. ¿Sigilo? ¿Combate pesado? ¿Armas a distancia?

Usa la supervelocidad, las acrobacias o el vuelo para desplazarte a toda velocidad por el mapeado. Si lo ves, puedes llegar allí.

villanos, pequeñas competiciones de velocidad y recolección de *items*...

DC Universe Online, por supuesto, pone mucho cuidado en resultar accesible para principiantes: el peso en el combate lo hace familiar para los jugadores de consola de toda la vida, que poco a poco aprenderán los intríngulis de los *MMORPG*, aunque a veces **DC Universe Online** peca de todo lo contrario: por ejemplo, nadie explica las clásicas distinciones entre tipos de jugadores (*tank*, *damage dealer*, *healer/buffer* y demás términos a los que serán habituales los seguidores del género), y eso puede dar pie a cierta descompensación y equipos ineficaces en los niveles más bajos, al menos hasta que los poderes se especializan y diversifican.

De este modo, nos encontramos con ciertos problemas derivados de la accesibilidad del juego. El primero de ellos es el exceso de *bugs*, que suponemos que se irán solucionando, al menos parcialmente, con sucesivas actualizaciones: enemigos que se vuelven inmortales, peleas no todo lo precisas que sería de desear, fallas en los escenarios... *bugs* menores, pero difíciles de pasar por alto. Del mismo modo, también hay ciertos problemas de equilibrio entre personajes: leyendas como Bane son muy superiores al resto, los personajes con vuelo pueden volverse invencibles y las misiones, a veces, son muy repetitivas.

Pero todo ello son matices que percibirán los más veteranos. Para el resto, **DC Universe Online** puede ser una espléndida entrada en los *MMORPG*.

RECUERDA, PARA JUGAR TENDRÁS QUE PAGAR UNA CUOTA MENSUAL

EVALUACIÓN

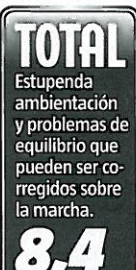


La ambientación en el Universo DC, perfecta para un juego de estas características. La accesibilidad para principiantes...



... que se vuelve en su contra debido a lo mal equilibradas que están algunas características de personajes. Bugs (muy leves) abundantes.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
No es el punto fuerte del juego, aunque la variedad de escenarios es un gran detalle a favor.	Una pena que no tengamos las voces originales, con Mark Hammill haciendo de Joker.	MMORPG sencillo y puro: adictivo, sin muchas complicaciones, perfecto para principiantes en el género.	Virtualmente infinita, ya que las misiones se renovarán y las expansiones llegarán con total seguridad.	Sin problemas, lo que confirma que Sony se ha empleado a fondo con el servicio...	PS3 demuestra que es una máquina que puede solventar un género complejo como los MMORPG.
8,2	7,8	8,5	9,5	9,0	8,8



TOTAL

Estupenda ambientación y problemas de equilibrio que pueden ser corregidos sobre la marcha.

8,4



EL PUNTO CRÍTICO. Afirman Tony Mitchel Jones y Ryan Clinton Peters que el gran desafío de DC Universe Online fue hacer que resultara atractivo para jugadores y lectores de DC a la vez.

PS3 Y MMORPGS. PlayStation 3 fue diseñada para soportar, con el tiempo, abundantes juegos de este estilo, con su potencia y conectividad orientadas por completo a ello.

Entrevista con...

Tony Mitchel Jones y Ryan Clinton Peters

Miembros de Sony Online Entertainment

Con cierto temor reverencial (y también porque los techos estaban demasiado cerca de nuestras coronillas) nos adentramos cuidadosamente en los dominios del sastre de superhéroes Mr. Lee, una céntrica pero minúscula sastrería donde podían verse amontonados, en mesas, vitrinas y baldas, dos tipos de elementos que rara vez van unidos: útiles de costura y bocetos de sujetos superheroicos. Mr. Lee es sastre de superhéroes, y su local es el mejor lugar posible para entrevistar a Tony Mitchel Jones y Ryan Clinton Peters, cabezas visibles de **Sony Online Entertainment** y responsables de ***DC Universe Online***, el *MMORPG* cuya presencia en consolas será exclusiva de **PS3** y de cuyo origen y características hablaron como profesionales, pero también como enfebrecidos *fanboys*. Por ejemplo, se les ponía sonrisa bobalicona cuando recordaban cómo surgió el proyecto, gracias a la participación de Jim Lee, co-editor de **DC Comics** y uno de los dibujantes más influyentes de los años noventa: ***«el mismísimo Jim Lee era jugador de nuestro Everquest, y en una de las muchas reuniones que los programadores convocábamos a través de los foros con los jugadores, se presentó. Allí, en un ambiente distendido, surgió la idea de elaborar un MMORPG protagonizado por los personajes de DC».***

Sin embargo, no es exactamente eso: los jugadores no pueden dar vida a los héroes icónicos **DC**. ¿Qué les llevó a tomar esta decisión, cuando en un juego que adapta un cómic, lo que quiere el jugador es dar vida a los héroes?: ***«El mayor problema sería tener un mundo con dos mil batmans. La intención es que cada jugador se convierta en un icono, en parte coherente del mundo DC».*** Y para eso, se ha dado un gran peso a algo que a veces se descuida en otros juegos del género, el argumento: ***«En otros MMORPG la forma de hacer avanzar a tu personaje es con puntos de daño: sales al campo y empiezas a matar ratas; en DC Universe Online también tenemos puntos de daño y experiencia, pero la forma de que avance el juego y el personaje suba de nivel es cumpliendo las misiones, es decir, haciendo que el argumento avance».*** No es la única diferencia con los *MMORPG* clásicos de PC: ***«La mecánica, en el fondo, es de juego de consola. Por eso hemos puesto tanto énfasis en el sistema de combate y los combos. A nosotros nos gusta llamarlo juego de acción multijugador masivo On-line, y alejarnos de los vicios del género clásico de los MMORPG».***

DC Universe Online insiste mucho en las diferencias entre ser héroe o villano. ¿Realmente son tantas? ***«Son experiencias similares. Te encontrarás a los mismos personajes secundarios, pero desde distintos bandos. Las misiones se complementarán una a otra»***, Entonces... ¿se podrá pasar de héroe a villano? Jones y Peters nos respondieron con total seguridad: ***«No, en el Universo DC cuando eres héroe, eres héroe. Y cuando eres villano, villano».***

«HABRÁ NUEVOS PERSONAJES CADA MES, ACTUALIZACIONES CADA TRES MESES Y UNA GRAN EXPANSIÓN ANUAL»





LA SASTRERÍA DE MR. LEE. Para promocionar DC Universe Online, Sony C.E. ha montado nada menos que una sastrería de superhéroes. Nuestro héroe se llamó Don Ramón y tenía el poder de lanzar unos eructos subatómicos capaces de atravesar cualquier superficie, salvo el corchopán.

TEST

PSP

Cada clase tiene habilidades propias. Aprende a usarlas sabiamente en la batalla y te convertirás en un auténtico señor de la guerra.

Género
S-RPG
Compañía
Square Enix
Desarrollador
Square Enix
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Inglés
P.V.P. Recomendado
40,99 €
www.eu.tacticsogregame.com
12

Recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation

TACTICS OGRE
LET US CLING TOGETHER

Recomendado PlayStation Revista Oficial - España Oro

EL MEJOR DE SU GÉNERO

Quince años se antojan muchos para esperar un juego que solo los nipones pudieron disfrutar en Super Nintendo y más tarde en Saturn y **PSone**.

Sin embargo, esperada o no, la llegada a Estados Unidos y Europa de ***Tactics Ogre: Let Us Cling Together*** (únicamente en el idioma de Shakespeare) se antoja como un regalo sorpresa de dimensiones colosales para el actual catálogo de **PSP**. Forjado en los mejores años de una **Squaresoft** que cual rey Midas convertía en oro todo lo que tocaba, no nos cuesta decir que es, si no el mejor, uno de los mejores *RPG* de estrategia creado jamás, a sabiendas que decir eso existiendo obras del calibre de *Final Fantasy Tactics*, *Vandal Hearts* o *Disgaea* entre tantos, es decir mucho.

Let Us Cling Together narra la historia de cómo tres facciones distintas luchan por el control de *Valeria*, donde nuestro personaje es irremediablemente inmiscuido en una lucha de poder cruel y sin piedad. Fuera de lo que viene siendo habitual, en esta guerra la línea que distingue los «buenos de los malos» no es nada clara. La traición y las conspiraciones están a la orden del día dando pie a continuos giros en la historia. Una historia en la que podemos influir gracias a nuestras decisiones y que además nos permite volver atrás para tomar caminos diferentes.

Todo ello se desarrolla bajo una base jugable realmente exquisita. Partiendo de aproximadamente unas 15 clases, más de 300 habilidades y la posibilidad de reclutar todo tipo de monstruos y nuevos personajes, el abanico de opciones para crear nuestro equipo es casi infinito. Cada clase puede equiparse con unas determinada armas y accesorios dentro de los disponibles entre los que recojamos, los que compremos en las tiendas y las creaciones que consigamos con recetas y recuperando materiales. Conforme participemos en más batallas subirá el nivel de cada clase participante en vez del personaje, lo que nos permite cambiar de una a otra sin la engorrosa tarea de levear en innumerables batallas. Éstas se desarrollan de una manera muy intuitiva en la que una vez elegidos los miembros de nuestro equipo accedemos a una mapa donde tiene lugar el combate. Hay que tener en cuenta tanto el tiempo como las caracerísitcas geográficas o el tipo de enemigos a los que nos enfrentamos para salir bien parados. Si las cosas nos van mal o perdemos alguno de nuestros personajes, siempre contamos con la posibilidad de volver atrás para actuar de manera más efectiva.

Si a todo esto le sumamos un cuidado envoltorio gracias a la notable mejora gráfica y la acertada banda sonora remasterizada con 15 temas nuevo, el cóctel final da uno de los mejores *S-RPG* de la historia y a la vez uno de los mejores títulos del catálogo de **PSP**.

LA ALTERNATIVA



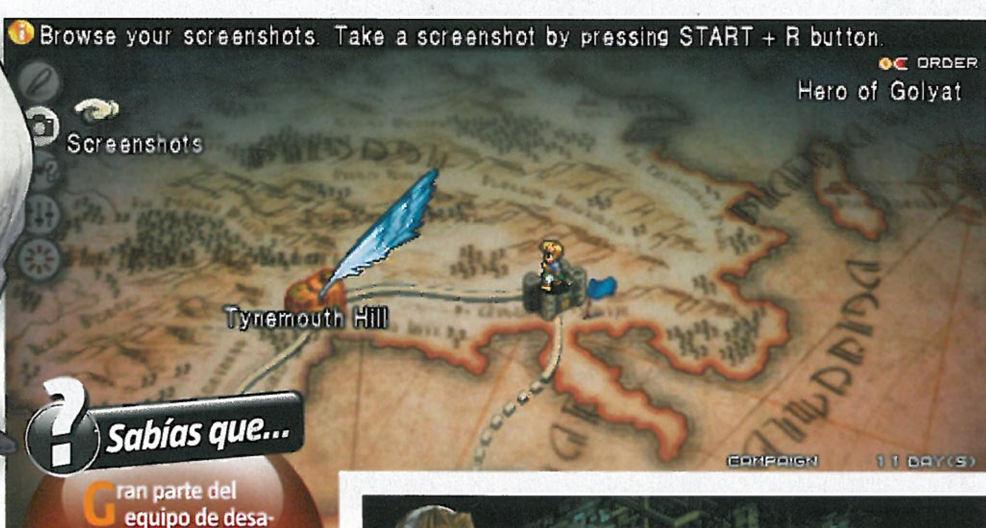
FFT: THE WAR OF THE LIONS
Otro inolvidable S-RPG de los mismos screadores de Tactics Ogre.







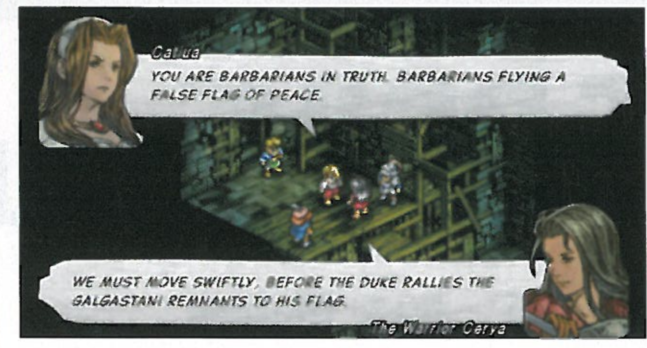
Al subir una clase de nivel, todos los miembros de la misma también lo hacen, ahorrando combates innecesarios.

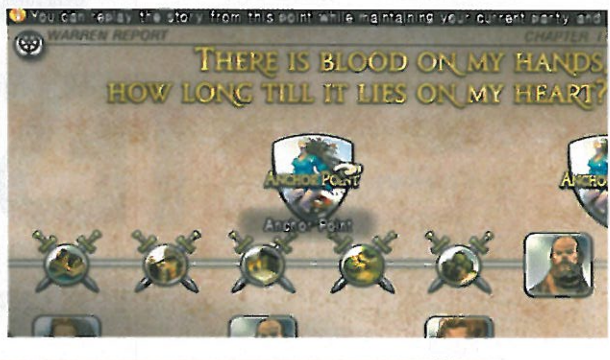




Sabías que...

Gran parte del equipo de desarrollo de Tactics Ogre son los mismos que han creado referentes como Final Fantasy Tactics, Vagrant Story o Final Fantasy XII.





» Al contrario que muchos juegos, en Tactics Ogre los «buenos y malos» no están claros. Al final cada bando tiene sus propios intereses.

LO MEJOR DE CADA UNO



FINAL FANTASY TACTICS

De los mismos creadores, Final Fantasy Tactics destaca por un argumento elaborado y personanjes inolvidables. En este sentido Tactics Ogre no se queda ni mucho menos a la zaga.



DISGAEA

La saga de Nippon Ichi se caracteriza por un jugabilidad llena de variables y quizás excesivamente compleja. Tactics Ogre consigue un nivel de profundidad cercano con combates mucho más intuitivos y dinámicos.

EVALUACIÓN



Su compleja historia, banda sonora excepcional y apartado jugable exquito conforman un remake tan redondo como esperado.



Que no te guste el género o que no tengas ni idea de inglés son las dos únicas excusas posibles para no comprar este juegazo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Se ha conseguido una mejora gráfica sustancial respecto al título original de Super Famicom/ Nintendo.	Se mantiene la genial banda sonora original remasterizada y con el añadido de 15 temas nuevos.	Más de 300 habilidades, 15 clases distintas, monstruos reclutables, gran variedad de armas, alquimia...	Completar la Campaña te llevará más de 50 horas, a lo que sumar batallas opcionales y distintos caminos.	Posibilidad de importar a nuestra consola equipos de otros jugadores para pelear contra ellos.	Apenas tiene tiempos de carga y ofrece la posibilidad de instalarlo para un rendimiento aún mayor.	Un regalo para todos los amantes del RPG cuyo único fallo es no estar traducido al castellano.
9,4	9,6	9,6	9,7	8,2	9,4	9,5











Los rivales son bastante marrulleros. Y el tráfico va a suponer un verdadero problema para todos.



Género
Conducción
Compañía
Atari
Desarrollador
Eden Games
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
x32
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
1080p
Instalable
Sí (2.276 MB)
P.V.P. Recomendado
60,95 €
www.testdriveunlimited2.com
12

TEST DRIVE UNLIMITED 2

LAS APARIENCIAS NO ENGAÑAN

Aunque su antecesor recibiera alguna crítica injusta, lo cierto es que a nosotros sí nos pareció una propuesta interesante con un planteamiento atractivo y lleno de posibilidades. Tenía identidad, y lo mejor es que nunca tuvimos la impresión de estar jugando a más de lo mismo. Pues algo así pasa con ***Test Drive Unlimited 2***, y esa es una gran noticia en un género en la que todos los juegos son o bien puros clones o malos imitadores... o bien productos casi descabellados.

TDU 2 se presenta como un juego de conducción abierto con un mapeado mastodóndico, que ofrece total libertad de movimientos y un amplio abanico de posibilidades a la hora de tomar decisiones. Hasta ahí todo es relativamente normal, pero **Eden Games** ha querido marcar las diferencias cargando casi todo el peso lúdico en el juego en red. Ibiza y todo su entramado de carreteras y carriles de tierra se van a convertir en un gigantesco circuito en el que podremos retar o ser retados por cualquier otro jugador. El resultado es que, además de las múltiples tareas y cometidos del modo Historia, hay al mismo tiempo un sinfín de competiciones para todos los gustos (del tipo todos contra todos, por equipos, etc). Los retos no cesan de aparecer y cada kilómetro recorrido, cada prueba superada, se convierte automáticamente en otro nuevo punto de partida. Ya sea en carretera o sobre carriles de tierra, ***TDU2*** nos va a exigir siempre lo máximo.

Hasta ahí todo nos gusta y divierte, pero hay algunos elementos que no terminan de convencernos y que de alguna manera bajan a ***TDU2*** del escalafón de los mejores. Los coches están bien, pero los escenarios se crean de manera un tanto brusca. El principal es que el estilo de conducción, pretendidamente cercano a la simulación, no es el que más le pega al juego. Con los coches más agresivos o la carretera mojada, cualquier curva es un suplicio y el tráfico parece puesto a mala leche. El sistema para acumular dinero a base de arriesgar o dar espectáculo acaba por ser un arma de doble filo... pero es una forma más de acumular para comprar y mejorar los coches.

Lo de la ropa, la casa, los yates... pues tendrá su público, pero nosotros habríamos cambiado el *glamour* de pago y buena parte de la fauna de los personajillos del juego por una historia más centrada en el motor. Aún así, nos sigue pareciendo un juego distinto y recomendable para los amantes de los juegos en red.

TOTAL LIBERTAD DE MOVIMIENTOS Y TODAS LAS CARRETERAS Y PISTAS DE TIERRA DE IBIZA POR RECORRER

LA ALTERNATIVA



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT. Uno de los mejores juegos de conducción de los últimos tiempos.



¿Sabías que...

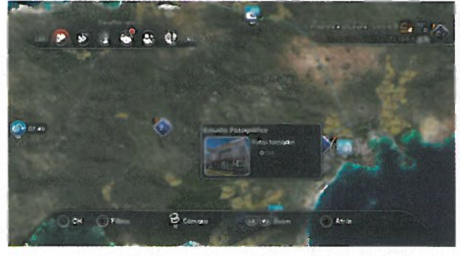
En Test Drive Unlimited 2 dispondremos de nada menos que 3.200 kilómetros de carreteras y pistas de la isla de Ibiza por recorrer.





MODO MULTIJUGADOR

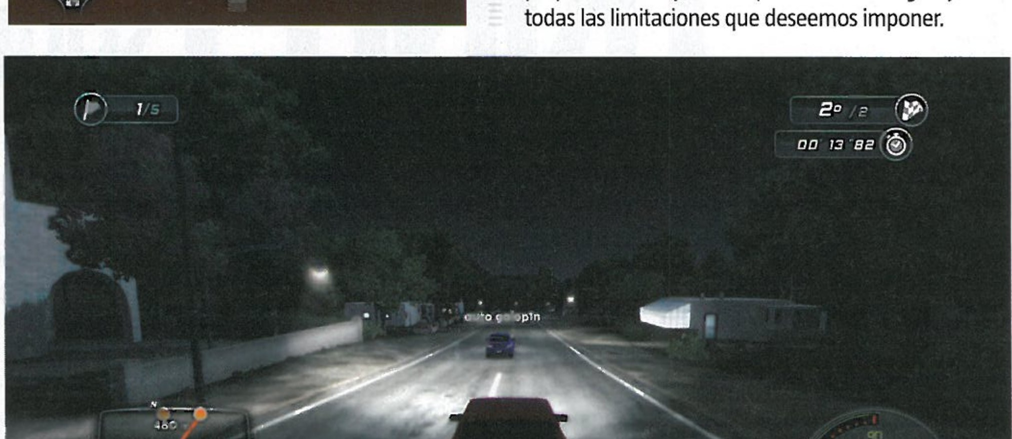
Además de los cientos de pruebas y carreras individuales del modo Historia, TDU2 nos va a tentar con toda clase de eventos en red. Están por todas partes y pueden participar hasta 32 jugadores, todos contra todos o en modo cooperativo. Como era de esperar, también podremos organizar nuestros propios eventos y torneos, con nuestras reglas y todas las limitaciones que deseemos imponer.

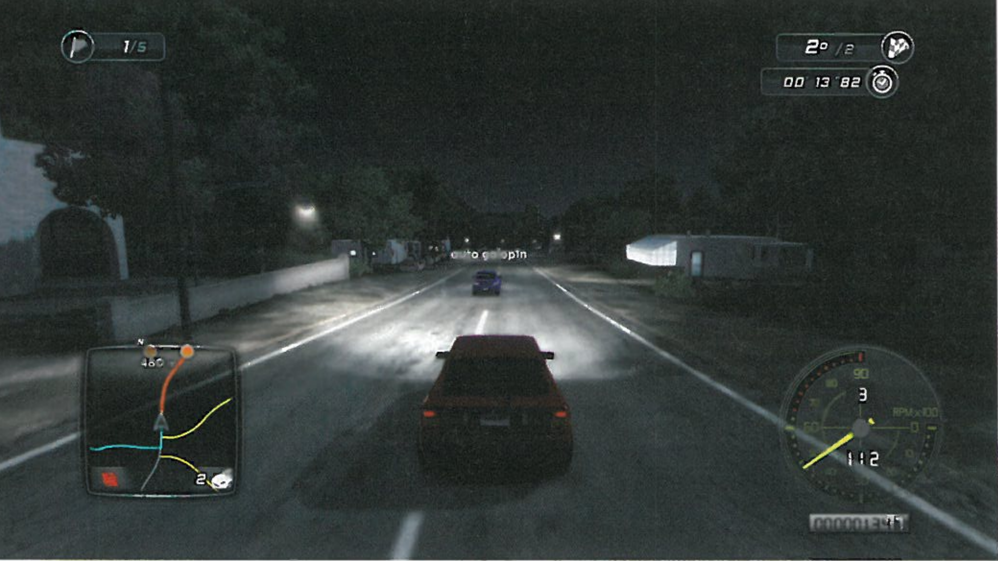


Al ver el tamaño real del mapa más de uno se asustará. Toda Ibiza se transformará en un gigantesco circuito de carreras.



Las licencias son obligatorias para participar en los campeonatos. No son difíciles de conseguir ni con demasiadas pruebas.





Sobre el asfalto podremos retar a cualquier coche que se identifique con un nombre. Tras unos segundos, sabremos si acepta el duelo o no y, en caso de aceptar, comenzará la carrera de manera casi instantánea. El recorrido lo fijará la máquina y puede tener una duración bastante variable.

EVALUACIÓN



El mapeado es enorme, las posibilidades casi infinitas y siempre están pasando cosas. En red o en multijugador, diversión asegurada.



Le pegaría más un estilo de conducción más arcade. Con algunos coches, las pistas mojadas o las curvas son un verdadero infierno.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Los coches muy trabajados... pero los escenarios podían mejorarse. Los personajes, penosos.	Está doblado al español. La banda sonora pasa un tanto desapercibida... lo que no es mala señal.	Entretenido, jugable y con unas posibilidades enormes. Orientado sobre todo al juego en red.	Muchas horas de juego garantizadas, sobre todo si somos de los que gustan de investigar.	Hasta 32 jugadores en red. Gran variedad de duelos y también puedes retar a cualquiera.	Con un mapeado tan enorme, esa cantidad de detalle... y apenas hay unos segundos de carga.
8,5	8,4	8,5	9,0	9,0	8,7



TOTAL

Diferente, con una dimensiones enormes y un montón de posibilidades en red.

8,7

TEST

PS3

Los gigantescos y resistentes enemigos finales requerirán de toda la pericia y habilidades de nuestros tres combatientes para morder el polvo. La unión hace la fuerza.

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

Género
Action RPG
Compañía
Tecmo Koei
Desarrollador
Omega Force
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (3.293 MB)
P.V.P. Recomendado
61,99 €
www.trinity-game.com
16

TRINITY SOULS OF ZILL O'LL

TRES ALMAS TRIPLE JUGABILIDAD

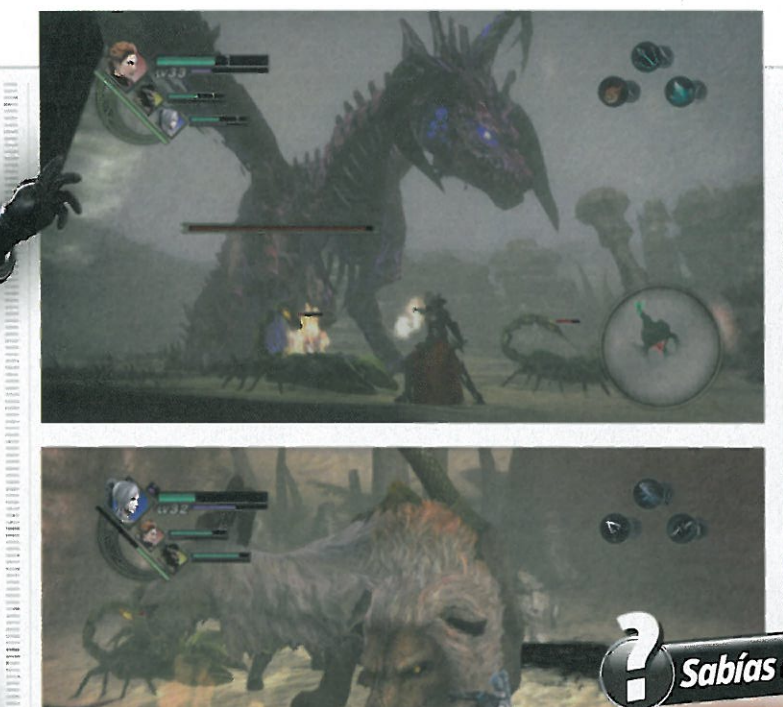
Nostalgia, sencillez, recogimiento, clasicismo... Son palabras que te asaltarán al surcar un día tras otro las vastas tierras de *Vyashion* en compañía de este *Action RPG* de curioso nombre, casi tan impronunciable como atrayente. El sello de **Omega Force**, creadores de la infinita saga *Dynasty Warriors*, se deja notar en la absoluta sobriedad de todo su entorno gráfico, desde los estáticos diálogos y pétreas ciudades, hasta la estudiada ausencia de brillantez y personalidad de los escenarios, pasando por unas sólidas secuencias argumentales que ejercen de necesario vínculo entre el jugador y el juego. Aunque quizá, lo que más intensifica esa mágica unión hombre-máquina es el adictivo sistema triple de combate. Cada protagonista (Areus, Selene y Dagda) cuenta con sus poderes y habilidades, y podremos elegir a cualquiera de ellos en el momento que queramos (simplemente pulsando L2), para luchar y ejecutar *combos* infinitos sobre nuestros adversarios. Pero todo esto llevará un tiempo y un proceso. La guionización de ***Trinity: SOZO*** nos pondrá las cosas fáciles con un argumento tan sencillo y previsible como atractivo. Luego irán apareciendo los actores, el muchacho andrógino de pelo colorista, la mujer voluptuosa de pasado impenetrable, el fortachón simpático, el amigo sin personalidad de pronosticable destino... Bases inamovibles del *RPG* japonés desde tiempos inmemoriales pero que siguen atrayendo y maniatándonos al *DualShock* de manera incontestable. El *gameflow* comenzará a dibujarse ante nosotros en pocos minutos: visitar gremios de aventureros y tabernas en busca de misiones, comprar armas, potenciar poderes, darnos un paseo de vez en cuando por la arena de combate, dialogar con todo tipo de gentes... Todo ello a través de un mapa donde irán apareciendo las localizaciones a visitar: ciudades que recorrer a golpe de menú y más de quince escenarios de combate, impersonales y repetitivos, donde nos espera toda la acción que se le supone a un *Action RPG*. Y así irán pasando las horas, acotadas por secuencias creíbles por su fuerza escénica; millones de combates de la trinidad protagonista contra enemigos de tamaño y dificultad creciente -incluidos *final bosses* de envergadura colosal- y una necesaria gestión del dinero y el *Spirit* para conseguir armas mejores y evolucionar los poderes de nuestros personajes. Y mientras tanto te darás cuenta de la absoluta sobriedad y falta de originalidad de casi todos sus apartados, sobre todo a nivel gráfico, pero te dará igual; te sentirás arropado por su hogareño atractivo. Porque originalidad e innovación no siempre se llevan bien con este género y a veces es mejor más de lo mismo de nuestros entrañables hermanos orientales. Los mismos que llevan más de dos décadas haciendo eterno al género gracias a tres ingredientes principales: argumentos envolventes, escenarios clásicos y combates infinitos. Si le perdonas a la creación de **Omega Force** su aspecto gráfico de otro tiempo te encontrarás cara a cara con un *Action RPG* de los de toda la vida, con más de 40 horas de juego, que te hará sentir el rigor de su argumento y te proporcionará un sistema de combate plenamente satisfactorio.

UN ACTION RPG SÓLIDO, SIN ALARDES Y DE CORTE MUY CLÁSICO PERO CON UNA GRAN CARGA ADICTIVA

LA ALTERNATIVA



DEMON'S SOULS. Un Action RPG legendario, más difícil pero con más calidad y un atractivo modo On-line.







Sabías que...

La saga Zill O'll comenzó en PSone en 1999 para seguir su camino con dos capítulos más en PS2 y PSP. Hasta ahora no había salido fuera de Japón.

Las secuencias son uno de los grandes alicientes del juego. Hay un total de 63, que podrán ser observadas en la opción Gallery.



BENDITOS SKILLS. Cada personaje puede conseguir tres almas diferentes durante el juego. Cada una de ellas posee diferentes skills/poderes que podremos comprar y potenciar a cambio de Spirit.



EL MAPA DE VYASHION. Desde aquí accederemos a las ciudades (Liberdam, Ancient, Rostorl, Dwarf Kingdom, Amotum, Aquirus, Rocen y Ulkarne) y a los numerosos escenarios de combate de las misiones.



COSAS QUE HACER EN LA CIUDAD. Tiendas, tabernas, gremios de aventureros para obtener misiones, la hermandad de magos para adquirir poderes y, en el caso de Liberdam, la Arena de combate.





EVALUACIÓN

✔ Aporta un atractivo argumento y gran carga adictiva en los combates gracias a las características de los tres protagonistas. Buenas secuencias.

✘ El apartado gráfico pertenece a otro tiempo y resta enteros al conjunto. La cámara a veces te deja vendido y no está traducido al castellano.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
El apartado más flojo, con escenarios repetitivos y de apariencia triste. Lo mejor, los protagonistas.	BSO ambiental, regia y de cierta profundidad. Los efectos, contundentes y muy bien implementados.	Lo mejor. El argumento y los combates te atrapan desde el inicio. Te resultará difícil dejarlo.	La Campaña principal te llevará 40 horas. Súmale misiones secundarias y la Arena de combate.		Mínimo uso del potencial. Tan sólo las dimensiones de algunos escenarios y enemigos.	Un Action RPG, correcto, sin alardes, pero satisfactorio en argumento y jugabilidad.
7,8	8,5	8,8	8,7	-	7,0	8,4

PS3 PS2 PSP
VERSIÓN BETA
Analizamos los próximos lanzamientos

PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

LLOYD
Tan divertido como emotivo, algo especial desprende Homefront para dejarnos con ganas de echarle el guante a la versión final...

Guerrillero
★★★★★

Compañía
THQ
Programador
Kaos Studios
Género
Shooter

HomeFront

EE.UU. ha sido invadida por Corea y un grupo de civiles tiene que liberar el país. ¡Bendita locura la de Kaos Studios!

En una generación en la que reinan los *shooter* y donde la sombra de *Call Of Duty* es muy alargada, resulta difícil encontrar nuevas propuestas para el género que tengan personalidad propia y no se dediquen a repetir las fórmulas existosas de otros títulos. Tras haber podido jugar varios capítulos de ***Homefront*** podemos asegurar que tendremos un *shooter* «diferente».

El primer detalle que llama nuestra atención es un cuidado modo Campaña en el que la introducción nos plantea la transformación de Corea del Norte en una superpotencia gracias a la invasión de Corea del Sur, Japón e incluso EE.UU. por parte de su líder Kim Jong-un (hijo menor del dictador Kim Jong-il). Viviremos la guerra como algo cruel, gracias a una cuidada ambientación en la que no se escatima ningún detalle sobre los horrores que sufre la población civil y que se hace aún más verosímil al jugador gracias al notable guión de John Milius.

Nuestra tarea es la de encarnar a Robert Jacobs, un piloto de helicóptero que por circunstancias se ve envuelto en un accidente que le llevará a unirse a la Resistencia para acabar con la ocupación coreana en EE.UU. A diferencia de otros juegos ambientados en un conflicto armado, ***Homefront*** no es una guerra entre dos ejércitos. Las filas de la Resistencia están formadas por civiles y los objetivos serán propios de ataques de guerrillas, como sabotajes, pequeñas incursiones o eliminaciones selectivas, aunque con la máxima siempre de sobrevivir para luchar una batalla más. Esto se refleja muy bien en un *gunplay* en el que tan fácilmente seremos eliminados como acabaremos con un soldado enemigo de un disparo certero. Algo de agradecer y que nos hará pensar mucho antes de ir a la acción «a lo Rambo». La variedad no sólo se verá reflejada en el tipo de misiones, sino también por la aparición de distintos vehículos como tanques, helicópteros o *jeeps*. Las misiones se suceden sin descanso en escenarios tan variopintos como centros comerciales, barrios residenciales o zonas deportivas. En cada rincón encontraremos detalles como *graffitis*, carteles propagandísticos, casas desvalijadas, niños perdidos, vehículos abandonados, civiles muertos... que acrecentarán el realismo del conflicto.

Como contrapunto nos encontramos con un multijugador que promete ser terriblemente divertido. La variedad de escenarios, el uso de drones y la posibilidad de adquirir vehículos y distintos tipos de armas inmediatamente con los puntos que vayamos sumando, hacen que cada partida sea única. Una mezcla de caos y táctica con soporte para hasta 32 jugadores que promete muchas horas de batallas a los mandos de nuestra **PS3**.

Apoyándose en una Campaña que destaca tanto por ambientación y narrativa y un modo multijugador frenético, ***Homefront*** luchará por convertirse en uno de los referentes del género.







¡EL MULTIJUGADOR DEL AÑO!

Una brillante mezcla entre estrategia y desenfreno es lo que nos propone Kaos Studios para su modo multijugador. El uso de drones para inspeccionar zonas o atacar a nuestros enemigos y la capacidad de adquirir armas o vehículos con ayuda de los Battle Point que recibiremos por nuestra acciones, dotan de gran versatilidad a este modo de juego.





Los soldados coreanos no mostrarán ni el menor atisbo de compasión con la población civil estadounidense. Habrá escenas realmente duras.





Las batallas se suceden de día y de noche, en barrios civiles, centros comerciales o incluso campos de béisbol.

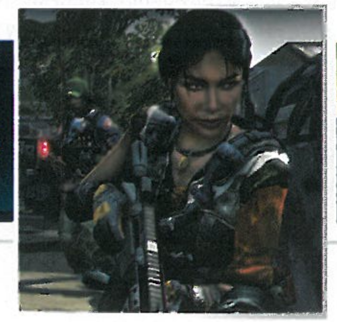


LA HISTORIA HA SIDO CREADA POR JOHN MILIUS, GUIONISTA DE PELÍCULAS COMO APOCALYPSE NOW



Claves

1 Se ha hecho mucho hincapié en realizar una buena Campaña en la que la ambientación y el guión prometen sorprendernos muy gratamente.



2 El modo multijugador promete ser uno de los más divertidos del género gracias al uso de vehículos y escenarios que requieren distintas tácticas cada uno.



VERSIÓN BETA

Aunque aún haya muchos elementos típicos del arcade, será al pilotar cuando tendremos verdaderas sensaciones de simulador. Estamos ante un juego de motos realmente serio e importante.



PRIMERA IMPRESIÓN



DE LÚCAR
Capcom se decanta por satisfacer a los paladares más exigentes. El resultado impresiona y el reto promete ser importante.

Exigente
★★★★☆

Compañía **Capcom**
Programador **Monumental Games**
Género **Deportivo**



MotoGP 10/11

El monarca absoluto del género apuesta en esta temporada por el máximo realismo y la simulación

Ser el principal referente de un género durante muchos años supone, a veces, una dosis extra de presión y sólo los más grandes son capaces de soportar tal desgaste. Y es que lo quiera o no, la saga *MotoGP* siempre ha venido marcando la pauta en el motor sobre dos ruedas y sus decisiones, más que crear tendencias, lo que hacen es obligar a cambiar la hoja de ruta a su posible competencia. Pues no es por desanimar a nadie, pero a tenor de lo visto en esta *beta*, ***MotoGP 10/11*** lo tiene todo para volver a arrasar.

Desarrollado por los británicos **Monumental Games**, responsables también de *MotoGP 09/10*, esta nueva entrega nos va a sorprender desde el principio con un apartado gráfico mucho más espectacular y trabajado. Si podía haber algún aspecto por pulir en el tema de la física de las motos sobre el asfalto, se puede decir que ahora ya es historia. No hay comparación posible en materia de realismo. Máquinas y pilotos parecen salirse de la pantalla y la sensación de velocidad está especialmente lograda. Lo más destacable será que vamos a disfrutar del primer juego de motos sin movimientos bruscos al inclinar las motos. Incluso el contacto con los rivales resultará más creíble e impredecible. Si antes en esos lances solíamos salir casi siempre bien parados, ahora será mejor no arriesgarse.

También a nivel de pilotaje, ***MotoGP 10/11*** va a suponer una experiencia de juego totalmente distinta y lo más parecida a la realidad que hayamos visto hasta la fecha en consola. No se trata sólo del nuevo control, más preciso y consistente; ahora las sensaciones parecen más poderosas y también más cercanas al comportamiento real de la moto en la pista. Aunque con las ayudas a la conducción podremos rebajar el grado de exigencia, esta nueva entrega apuesta a las claras por la simulación y el realismo. Hay que trabajar constantemente las trazadas y vigilar la velocidad porque cualquier exceso puede acabar con nuestros huesos sobre el asfalto.

La oferta de modos de juego, aunque similar a la de su antecesor, contará con bastantes mejoras y algunas novedades, sobre todo en el modo Carrera. Inicialmente, esta entrega arranca con todos los pilotos y equipos de la temporada 2010, y será al comenzar la nueva edición cuando podremos actualizar y descargar los del 2011 que, como todos sabéis, va a ser una temporada con muchos cambios de equipo.

Pero si hay un apartado en el que **Capcom** ha querido echar el resto ese es, sin duda, en el modo multijugador On-line, en el que podremos competir hasta veinte jugadores simultaneos. Podremos configurar todos los detalles de cada carrera y, por poderse, se puede hasta participar como espectador de las partidas ya iniciadas.

LA SEGUNDA OPORTUNIDAD

Ya sabemos que a mucha gente no le gusta este invento de contar con la posibilidad de rehacer un posible fallo volviendo atrás en el tiempo, pero ahora que la exigencia es mayor es posible que alguno cambie de opinión. Si no se abusa de ella y sólo se utiliza como último recurso puede suponer nuestro mejor aliado para acabar la carrera entre los primeros tras un fallo tonto.





Seguir el rebufo será una excelente forma de saber que estamos en la trazada correcta. El problema es que también reduce las distancias rápidamente... con el peligro que eso supone en las frenadas.







La inteligencia de los rivales ha sido mejorada considerablemente y aunque no parezcan muy agresivos, será en las últimas vueltas cuando comprobemos cómo han aprendido a pelear por mantener o recuperar las posiciones.



Claves



1 Las trazadas, más que nunca, son el sendero que nos llevará a la victoria. Nuestras opciones subirán o bajarán dependiendo de nuestra precisión para dibujarlas.







2 La otra variante de la ecuación es siempre la velocidad. En MotoGP se puede recuperar rápido las distancias... o perderlo todo por arriesgar demasiado.







PRIMERA IMPRESIÓN



ANNA
La genial mecánica de los juegos Lego se repite en esta tercera entrega de SW, incorporando notables y acertadas novedades.



Compañía **LucasArts**
Programador **Traveller's Tales**
Género **Acción Aventura**

LEGO STAR WARS III
The Clone Wars

La carismática magia de Lego recae por tercera vez en el universo Star Wars, mejorando lo inmejorable

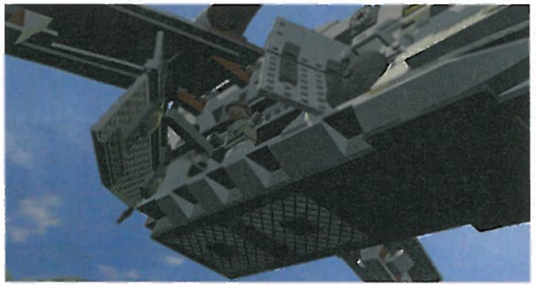
Amables y divertidos son estos juegos. Sea cual sea la franquicia donde recaiga la magia **Lego** (*Harry Potter, Batman, Star Wars, Indiana Jones...*), el resultado es una genialidad jugable y visual. Y no podía ser menos en esta última entrega basada en la serie de animación de televisión *SW: The Clone Wars*, sin olvidar, por supuesto, lo más clásico y épico del universo de George Lucas. Así, manteniendo la mecánica de juego basada en la exploración, los duelos, la cooperación y la resolución de *puzzles*, los desarrolladores se han esforzado un poco más en lo que a gráficos se refiere creando unos espectaculares entornos selváticos, desérticos, galácticos... En total se han diseñado 16 escenarios. Además, a pesar de que centenares de personajes se podrán concentrar en menos de un «metro cuadrado» dentro de la pantalla del televisor, todo se moverá y se verá con total detallle, sin perder ni una milésima de calidad. De tal modo que en los combates masivos podrás tomar el control de batallones de *Troopers* clonados y alucinar con los atributos de cada uno de ellos mientras luchas, construyes bases u organizas comandos aliados.

En esta tercera entrega de *Lego Star Wars* se han pulido pequeños aspectos dentro del modo cooperativo multijugador, como por ejemplo que ya no tienes que esperar a que tu compañero vaya contigo para poder inspeccionar un lugar del escenario, pues la pantalla se dividirá para que cada uno pueda avanzar por su cuenta. Todo un acierto, sin duda. El catálogo de personajes a desbloquear es inmenso; algunos son los originales y otros son los que aparecen por primera vez en la serie de TV, y todos ellos con habilidades muy distintas. De tal modo que dependiendo de la situación que se te presente necesitarás a unos u otros. Siempre controlarás de manera alternativa a tres personajes que se complementan entre sí. Los *jedis* dominan la Fuerza, por lo que pueden elevar objetos, reconstruir piezas **Lego**... y luchar con el sable láser. Padmé, por su parte, ata a los enemigos para que los demás lo tengan más fácil, Jar Jar Binks pega unos brincos de impresión y es capaz de subir a cualquier plataforma...

Según **Activision** se han incluido más de 20 misiones y 40 niveles extra, con lo que tendrás juego para mucho, mucho tiempo pues, además, es un título ideal para rejugar, sobre todo si tienes ese afán de coleccionar todas las personalidades del universo *SW*. Todo, absolutamente todo, gustará a los *fans* de la saga y se emocionarán al ver que por primera vez se enfrentarán a Gor y Zillo Beats (entre otros enemigos de la serie animada *The Clone Wars*), y que podrán hacer uso de fantásticas lanzaderas de fuego o del destructor estelar *Venator*. Y si no eres seguidor, o no conoces nada de este universo, también disfrutarás a lo grande, pues si algo caracteriza a los juegos **Lego** es que son divertidos en sí mismos.

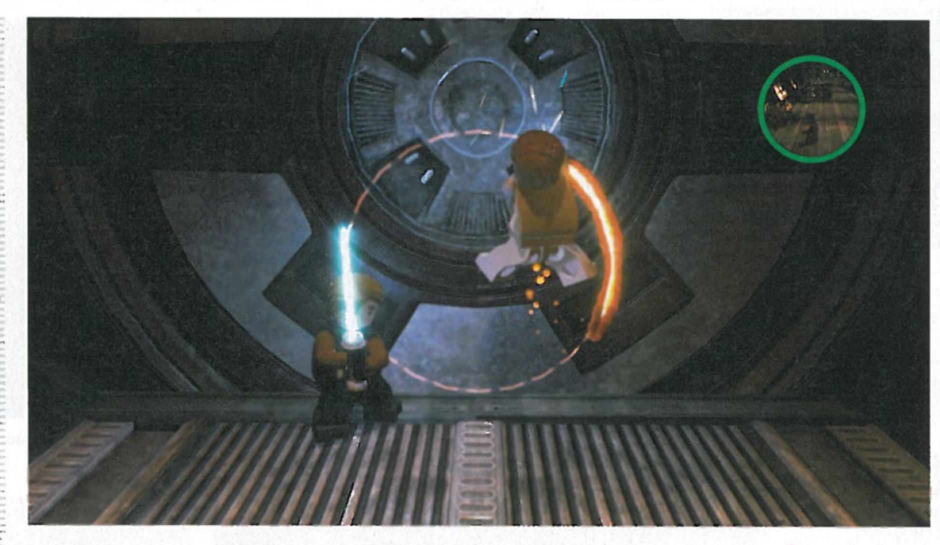






BATALLAS MEMORABLES

Abandona tu nave espacial y desplázate a través de la galaxia para luchar contra final bosses de la talla de Gor, Zillo Beats y otros tantos de la serie animada de The Clone Wars. Además, esta vez los personajes contarán con mayor libertad de movimiento y tendrán a su disposición nuevas y mejoradas habilidades.



Controlando a un jedi podrás elevar objetos y lanzarlos contra los enemigos, «hacer puertas» con el sable láser y muchas cosas más.



Si juegas con un amigo y tu personaje se distancia mucho de su compañero, la pantalla se dividirá en dos para poder avanzar sin complicaciones de coordinación.





Cuantas más piezas Lego consigas, más personajes podrás comprar. Hay algunos que son carísimos, así que trata de no perder las piezas azules, que son las que más valen, evitando al máximo ser dañado.

MÁS DE 20 MISIONES Y 40 NIVELES BASADOS EN LA SERIE THE CLONE WARS DARÁN PARA MUCHAS HORAS DE DIVERSIÓN



Claves

1 Toma el control de los batallones de troopers clonados y participa en masivos combates contra los droid. Construye bases, ordena a tropas de vehículos...



2 Este circulito, situado en la parte superior derecha, muestra la acción que se desarrolla en otro escenario, con otros personajes. Puedes acceder a él pulsando Triángulo.







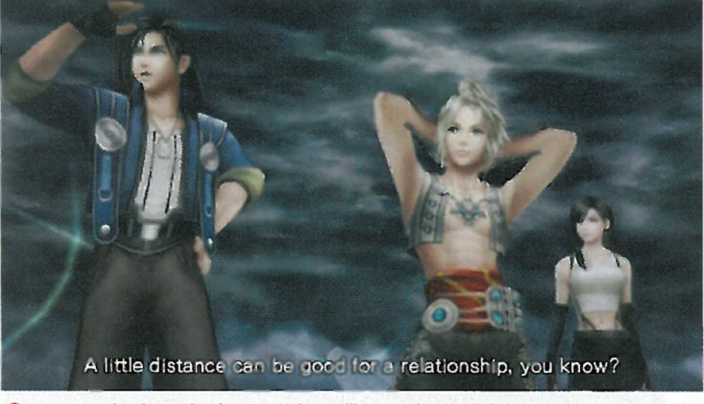




DAWEI
Todos los recuerdos de anteriores capítulos de Final Fantasy condensados en una grata experiencia de combate.

Fantasioso
★★★★★

Compañía
Square Enix
Programador
Square Enix
Género
RPG de Acción



De nuevo volverán a unirse los personajes -y villanos- más recordados de la franquicia numerada de Final Fantasy, cada uno de ellos con sus propias habilidades. Los textos estarán en castellano.







El componente de acción de los combates seguirá primando por encima del de rol.



Los escenarios exteriores estarán menos cuidados, pero nos traerán buenos recuerdos.

Dissidia 012 Final Fantasy

Reunión de talentos en una única fantasía

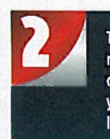
Uno de los *spin-off* más exitosos de la serie *Final Fantasy* va a tener su continuidad en la portátil que le vio nacer. ***Dissidia 012*** conservará los pilares de su antecesor pero incluirá novedades jugables que acercarán al juego un poco más a su género originario. En ***Dissidia 012*** seguirán primando los combates por encima de la exploración, pero una de las novedades destacadas es la inclusión del modo *RPG* que nos permite seleccionar comandos de ataque y defensa mientras el personaje se mueve de forma automática por la CPU. Lejos de querer simplificar los combates, se ha querido dotar de un mayor elemento *RPG* al título. El sistema de lucha seguirá siendo trepidante, incluyéndose ahora la posibilidad de que un aliado nos preste su ayuda en un momento determinado. El número de personajes ha crecido, superando los 22, con regresos tan sonados como Cloud, Squall o Cecil; y el estreno de inolvidables como Laguna, Lightning o Kain. También se ha incluido un mayor número de escenarios, que podremos explorar de forma limitada con un modo Historia que ahora abraza hasta trece capítulos para alcanzar la última entrega de la serie general. Aunque el concepto de combate sea su principal reclamo, no se dejará de lado el elemento *RPG* con subidas de nivel y mejora de habilidades. Como era de esperar hay multijugador y hasta un modo creación para compartir nuestros propios desafíos con los amigos. **Square Enix** sigue sacando buen provecho del potencial gráfico del sistema, con un modelado de los personajes fantástico y unos efectos visuales que dotan a las batallas de gran potencia expresiva. Una nueva historia de desequilibrio entre el Cosmos y el Caos que se librará este primer semestre en **PSP**.





1 Al comienzo de la aventura podremos elegir el modo Clásico ya visto en el anterior juego o bien el modo RPG, donde tenemos los comandos Ataque, Defensa, Especial y Movimiento, mientras la CPU toma el control.



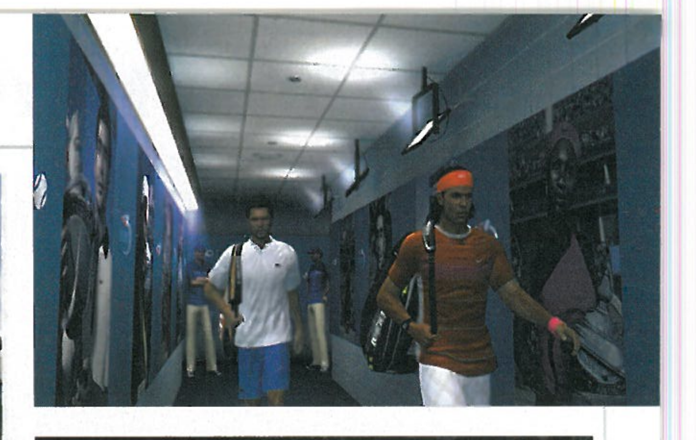


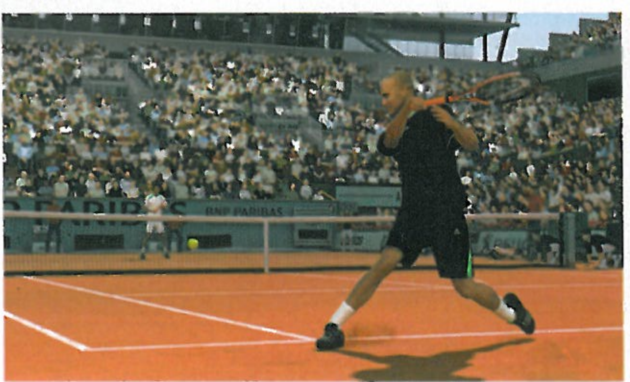
2 También al inicio del juego se nos dará a elegir un nivel de dificultad entre tres disponibles y hasta el nivel de destreza de los oponentes. Eso sí, el tutorial es de obligada visita para conocer todas las novedades.

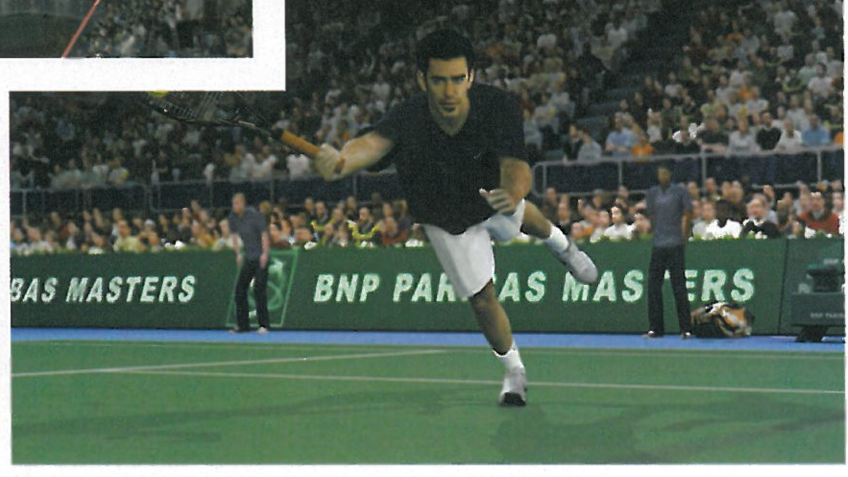












PS3

PRIMERA IMPRESIÓN



DE LÚCAR
Fiel a su estilo y dispuesto a plantar pelea en el apartado de las nuevas tecnologías. Divertido y puntero.

Pelotazo
★★★★☆

Compañía
Take2
Programador
2K Sports
Género
Deportivo

A LA VENTA EL 18 DE MARZO

Top Spin 4

El simulador de tenis de 2K se apunta al reto de PS Move y a las nuevas posibilidades de las TV con 3D

Coprotagonista de uno de los duelos más clásicos del mundo del deporte en consola, *Top Spin* regresa a las pistas con la lógica seguridad que suele proporcionar haber sido el preferido de los aficionados en los últimos años. Sabedores de contar con esa ligera ventaja, **2K Sports** parece dispuesto a volver a jugárselo todo a la misma carta: el mayor realismo posible. Para ello han diseñado un simulador en el que para ejecutar los diferentes tipos de golpes habrá que usar los cuatro botones y después ajustar la colocación de la bola precisando con el *joystick* derecho. Al principio, se irán fuera más pelotas que nunca, pero es la mejor fórmula para sacar partido a los golpes que, como recordaréis, es necesario ejecutar en el momento correcto. Si nos precipitamos o tardamos demasiado, la bola quedará casi siempre a merced de nuestros contrarios. Por ello vuelve a ser fundamental el paso por la famosa Academia de tenis. Los jugadores mostrarán ahora barras de energía con las que podremos conocer su desgate en todo momento.

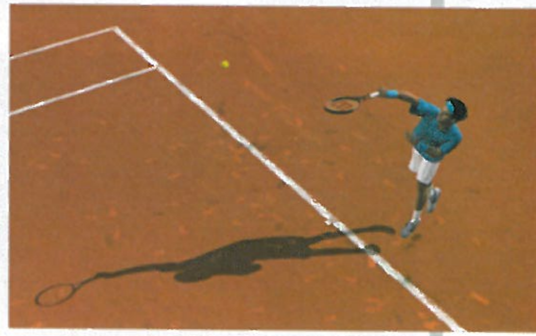
TP4 contará con la presencia de 25 de los mejores tenistas del momento y de la historia, hombres y mujeres, siendo Rafa Nadal el único representante español. Entre los jugadores clásicos hay que destacar la presencia de Sampras, Agassi, Borg o Lendl. Al principio del modo Carrera dispondremos de un completísimo editor para la creación de nuestro personaje que tiene en cuenta hasta los más mínimos detalles.

Todas las animaciones de los jugadores han sido perfeccionadas hasta el extremo, llegando a incorporarse más de 4.000 nuevos movimientos y un extenso repertorio de gestos faciales. Como ya viene siendo costumbre, por aquello de los temas de derechos, hay algunos grandes torneos que no estarán presentes con su nombre real... aunque por el país y la superficie no será complicado saber que se trata del torneo en cuestión. El modo Carrera promete una experiencia de juego muy parecida a la de un jugador de tenis y por ello deberemos empezar desde lo más bajo antes de enfrentarnos a los profesionales. Este modo contará con importantes novedades estructurales y será, junto con el modo On-line y el clásico multijugador, los puntos más fuertes de esta edición.

Hemos querido dejar para el final algo que seguro estaban esperando los amantes de la saga y es la posibilidad de jugar ***TS4*** con el nuevo *PS Move*. Aunque en la *beta* esta posibilidad aún no estaba implementada, los responsables de **2K Sports** nos han corfimado que será una experiencia de juego sencilla y al alcance tanto de los menos familiarizados con el tenis como para los jugadores más experimentados. Como también estaban esperando algunos, ***Top Spin 4*** podrá disfrutarse en las televisiones 3D y, según comenta ***Take2***, la cosa promete mucho.







Rafa Nadal, el número uno mundial y único representante español, es el más potente de todos los jugadores. Jugar con él es una garantía.



LA EXPERIENCIA DE JUEGO SERÁ LO MÁS PARECIDA A LA REALIDAD QUE SE HAYA VISTO JAMÁS EN CONSOLA







A LA ÚLTIMA

TS4 también ha querido aprovechar el potencial del PSMove y de las televisiones 3D. Aunque en la beta no está aún disponible esta opción, nos cuentan que la cosa tiene buena pinta.





Claves



1 La clave principal de esta entrega será calcular bien el tiempo del golpeo. Si nos precipitamos o nos demoramos los golpes serán pobres o se irán directamente fuera.







2 Otras claves serán la correcta colocación del jugador, intentando estar lo más próximo al centro posible, y la habilidad para colocar la bola con el pad tras golpear.











Podemos transformar nuestra arma en una especie de bestia capaz de engullir a enemigos de grandes dimensiones.



PRIMERA IMPRESIÓN



LLOYD
Un nuevo clon de Monster Hunter con personalidad propia, que tanto por ambientación como por jugabilidad puede hacer sombra a su mentor.

Mejorado
★★★★☆

Compañía **Namco Bandai**
Programador **Namco Bandai**
Género **RPG**



God Eater Burst

Un futuro devastador en el que la raza humana lucha por su supervivencia a tiro limpio y golpe de espada

El fenómeno *Monster Hunter* con ventas millonarias y gente en Japón acampando días antes de su salida a la puerta de las tiendas de videojuegos es algo que no ha pasado desapercibido para el resto de compañías. De esta forma nos encontramos con «clones» de *Monster Hunter* que intentan recoger algo del pastel que el *million seller* de **Capcom** ha aglutinado durante estos últimos años, como *Lord Of Arcana* o el juego que hoy tratamos: ***God Eater Burst***. El título que ya saliera en Japón hace un año ha tenido unas ventas más que aceptables y por fin prepara su versión para territorio europeo. A cambio de la larga espera, ***Namco Bandai*** nos brinda una versión mejorada del título original en la que se han incluido más misiones, gráficos mejorados o nuevas opciones de personalización para completar una más que interesante versión 2.0.

God Eater Burst nos presenta un futuro apocalíptico en el que la raza humana teme por su extinción debido al ataque de unos demonios llamados *Aragami*. Para hacer frente a esta amenaza encarnaremos a nuestro propio héroe, al cual podemos personalizar desde el principio tanto en género como en apariencia física e incluso atuendo. Con la ayuda de más guerreros tendremos que salvar el mundo a través de una historia llena de cinemáticas y diálogos que dota de mayor profundidad al juego que su mayoría de competidores (eso sí, en completo inglés).

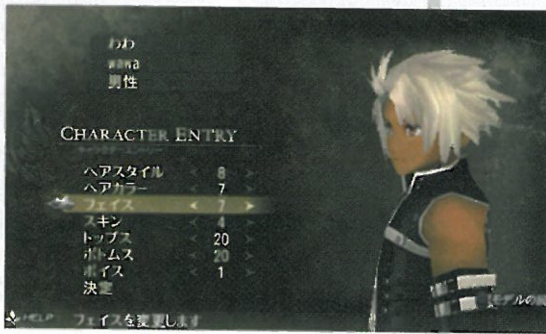
Pero donde realmente empezamos a vislumbrar su grandeza es en el apartado jugable. Su ambientación futurista cambia las tradicionales armas medievales por un tipo mucho más *cool*; una especie de híbrido que une espada y arma de fuego con la posibilidad de intercambiar sus funciones en cualquier momento. Así, nos ofrece la posibilidad de ataque tanto a larga como a corta distancia o la combinación de ambos en espectaculares *combos*. También tenemos la posibilidad de «engullir» a nuestros enemigos y utilizar ataques especiales de nuestro personaje gracias a la forma *predator* de nuestro arma. Todo esto, sin embargo, se refleja en los combates de una forma muy sencilla y fluida. Por si fuera poco en el refugio en el que transitamos entre misión y misión tenemos la posibilidad de personalizar nuestro arma con distintos tipos de espada o incluso elegir el tipo de munición que queremos llevar. Para familiarizarnos con este sistema contamos con completos tutoriales al principio del juego que nos ayudarán a asimilar la dinámica de las batallas. Como no podía ser de otra forma, gran parte de la diversión de ***God Eater*** se basa en el modo multijugador en el que podemos disfrutar de misiones *ad hoc Party* de hasta 4 usuarios.

Todo un compendio de posibilidades se planta frente a nosotros para invitarnos a bucear en ellas y daros el mes que viene una visión más completa de esta interesante propuesta.

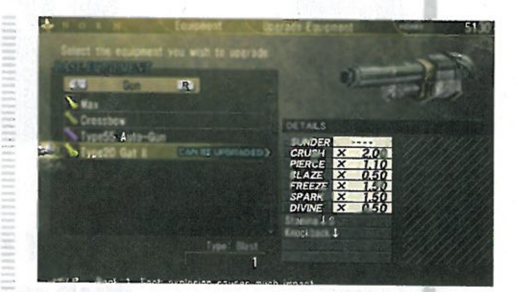
Los combates, aunque ágiles y versátiles, tienen un gran componente táctico. Aprende las debilidades del enemigo y utilízalas a tu favor. En este tipo de juegos la opción de ir «a saco» a por tu enemigo suele ser una mala idea. Recuerda que no peleas solo y ayúdate de tus compañeros.

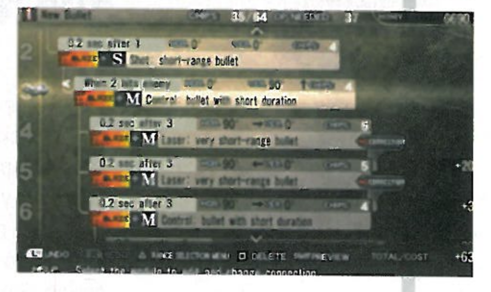


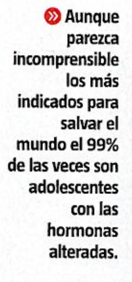




LOS ESCENARIOS TRANSMITEN FIELMENTE LA SENSACIÓN DE SOLEDAD Y DESVATACIÓN QUE ASOLA LA TIERRA







Aunque parezca incomprensible los más indicados para salvar el mundo el 99% de las veces son adolescentes con las hormonas alteradas.



MÁXIMA PERSONALIZACIÓN

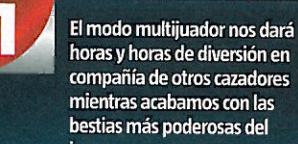
El alcance de la espada, el tipo de arma de fuego, las balas que utilizamos, la apariencia de nuestro personaje o incluso un control personalizado para crear tu guerrero ideal.

Claves

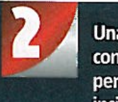


1 El modo multijuador nos dará horas y horas de diversión en compañía de otros cazadores mientras acabamos con las bestias más poderosas del juego.









2 Una historia profunda con muchas cinemáticas y personajes elaborados nos incitarán a completar las más de 100 misiones con las que cuenta el modo Campaña.







Sega ha añadido nuevas zonas a Kamurocho, incluyendo parkings y centros comerciales subterráneos.





PS3

PRIMERA IMPRESIÓN

NEMESIS
Ameno, exótico y burro a más no poder. Una pena que esté en inglés, pero aún es un juegazo que no debes perderte.

Idílico
★★★★★

Compañía
Sega
Programador
Sega CS1
Género
Simulador de yakuza justiciero

Yakuza 4

Kiryu encuentra tres aliados con los que repartir justicia y mamporros

La esperada cuarta entrega de Ryû ga Gokotu aterriza en Europa, acompañado de dos noticias: una mala y otra buena. La primera, que lo hará con voces en japonés y texto en inglés. Lo positivo es que llegará sin censura, conservando los aspectos más escabrosos y exóticos del original japonés. Tras la polémica suscitada con el *Yakuza 3* occidental por la desaparición de las *hostess* (las mozas que se dedican a dar palique y mucho alcohol a los clientes... y nada más, malpensados), **Sega** ha decidido mantenerlas en la versión *PAL* de ***Yakuza 4***, al igual que otros elementos que le harán un digno valedor del *PEGI* +18. Al igual que sus predecesores, ***Yakuza 4*** despliega las peleas más brutales que puedas imaginar: pisotones en la cara, quebrantos de espaldas contra postes telefónicos, uso de *katanas* y armas de fuego... Pero siempre en pos de defender al débil, y por el sano gusto de partirle los morros a los chulescos *yakuzas* rivales. Además de un enorme salto de calidad en los gráficos, ***Yakuza 4*** nos dará la oportunidad de controlar a tres nuevos personajes, además del carismático Kazuya Kiryu: Akiyama (un ex-vagabundo convertido en prestamista), Tanimura (un policía) y Saejima (un presidiario fugado).

Por lo demás, sólo nos bastaron cinco horas con la versión *beta* para afianzar nuestro idilio con esta saga. El argumento es denso, los personajes están fantásticamente construidos, las peleas son gratificantes y vivirás situaciones que jamás encontrarías en un juego occidental, desde fotografiar a un orondo ladrón de bragas y sostenes hasta participar en un minijuego de masajes. Y eso sólo es el principio...







1 Yakuza 4 sí incluirá por fin a las polémicas hostess. Viste y maquilla, cual Señorita Pepis, a las mocetonas según los gustos de los clientes y verás cómo se levantan una pasta dándoles cháchara y garrafón del caro.



2 Cada nueva entrega de Yakuza supera los límites de cazurrez en las peleas. Nadie muere, pero todos se levantan con la cara más ensangrentada que Carrie en su baile de graduación.



Descuento de 5€ al comprar uno de estos juegos

Cómo conseguirlo

Por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a: GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

En tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana. Para más información llama al 902 17 18 19.

Plataforma	Juego	PVP recomendado	Lector PlayStation Revista Oficial - España
PS3	LITTLE BIG PLANET 2	69,95 €	64,95 €
PS3	KNIGHTS CONTRACT	60,95 €	55,95 €
PS3	DE BLOB2	49,95 €	44,95 €
PS3	LEGO STAR WARS III THE CLONE WARS	60,95 €	55,95 €
PSP	SPLIT/SECOND VELOCITY	50,95 €	45,95 €

☐ AÑADIR AL PEDIDO

CUPÓN DE PEDIDO

NOMBRE ____ APELLIDOS ____ EDAD ____

DIRECCIÓN ____ Nº ____ PISO ____

POBLACIÓN ____ PROVINCIA ____ CÓDIGO POSTAL ____

TELÉFONO ____ NIF ____ E-MAIL ____

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 6,50 € // BALEARES 7,50 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE MARZO DE 2011

PlayStation Revista Oficial - España · GAME · CENTRO MAIL

Guía completa

PlayStation®
Revista Oficial - España

PS3

KILLZONE 3

Escapa de Helghan sano y salvo

Acaba con la amenaza del nuevo líder helghast

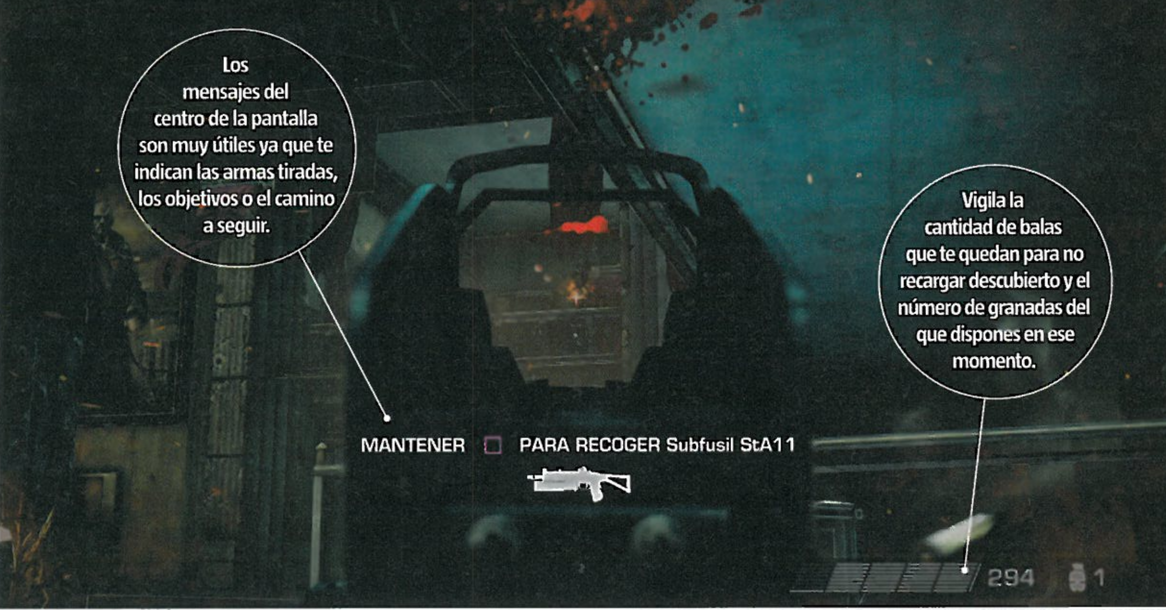
Descubre los enemigos y vehículos del juego

PlayStation PS3

Por Lloyd

KILLZONE 3

Mientras se desata la lucha por el poder en Helghan, las pocas tropas de la ISA supervivientes se convierten en la ira de los altos mandos helghast. Un loco señor de la guerra helghast, unos pocos valientes, armas y vehículos para dar y tomar. Los ingredientes para la guerra están listos.



Los mensajes del centro de la pantalla son muy útiles ya que te indican las armas tiradas, los objetivos o el camino a seguir.

Vigila la cantidad de balas que te quedan para no recargar descubierto y el número de granadas del que dispones en ese momento.

GUERRA CUERPO A CUERPO



SIGILOSAMENTE POR DETRÁS...
Eliminar enemigos por la espalda con ayuda del cuchillo es algo tan espectacular como efectivo.



...O CARA CARA
Cuando estés frente a un helghast ayúdate de R3 para acabar con él rápida y dolorosamente.

Escapa de Helghan



UN BUEN DISPARO EN LA CABEZA Y A OTRA COSA
Las armaduras de los soldados helghast pueden ser bastante resistentes a tus disparos. Sin embargo, como en todo buen FPS, una certera bala al cráneo de tu enemigo te facilitará la tarea.



ELIGE SABIAMENTE
Todos los enfrentamientos no son iguales, con lo que tendrás que adaptarte a cada situación. Una escopeta en una zona abierta o el lanzacohetes para enemigos cercanos no parecen buenas opciones.



SIGUE LOS CONSEJOS
En fases, tanto a pie como en vehículos, cuando hay muchos enemigos y el objetivo no es claro, tus aliados te darán indicaciones para poder terminar la misión sin problemas. ¡Hazles caso!



NO OLVIDES LA MUNICIÓN
Normalmente las cajas de municiones suelen estar bien visibles aunque no siempre es así. En caso de que no las encuentres recoge cualquier arma enemiga para no quedar desprotegido.

La muerte de Visari ha supuesto una gran victoria para las tropas de la *ISA* y la alianza de la Tierra. Sin embargo, parece que la huida de *Helghan* no va a ser tan fácil como parecía. Ayuda a Shev, Rico y compañía para salir de este infierno y derrotar de una vez por todas al ejército *helghast* que no parará de intentar eliminarte.

Capítulo 1

Un nuevo comienzo

Avanza por el pasillo hasta el fondo y regístrate en el terminal de la izquierda para llegar a la **fábrica**. Sube las escaleras y sigue a tu compañero hasta el campo de tiro, habla con el armero y realiza las **prácticas** de tiro siguiendo

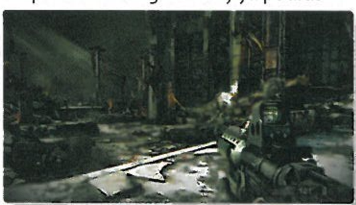


sus indicaciones. Sigue nuevamente a tu compañero hasta la sala de retransmisiones hasta que salte una nueva escena.

Capítulo 2

Órdenes de evacuación

Sigue a Rico hasta que te encuentres con dos helghast despistados y elimínalos silenciosamente. Cuando veas a tus compañeros cúbrete donde puedas y elimina a los **helghast** que os atacan. Sube las escaleras y acaba con más enemigos. No avances porque enseguida llegará un vehículo con más helghast así que aguanta la **posición** cubierto hasta que acabes con todos. Tras la escena atraviesa las puertas y elimina al helghast silenciosamente. Pasa por encima del montón de escombros, donde te atacarán más helghast que podrás eliminar con una **granada**. Gira a tu izquierda en el pasillo y al lado del soldado muerto encontrarás un **lanzamisiles**, recógelo. Llegarás a una zona abierta donde te atacarán muchos enemigos; baja las escaleras y busca cobertura para eliminarlos más fácilmente. Avanza y abre la puerta del fondo. Estás en una **encerrona**: recarga armas de las cajas de la derecha y cúbrete tras los sacos. Sigue avanzando con tus compañeros, eliminando la emboscada enemiga. Ten especial cuidado con los helghast que te lanzan **cohetes** desde las escaleras del fondo. Sube por las escaleras del fondo y utiliza el Sixaxis para abrir el control de la puerta. Sigue nuevamente a Rico por la zona derruida hasta llegar al **museo** (ver cuadro). Ya en el tejado utiliza el agujero de la pared para eliminar más fácilmente a los soldados. Recarga munición con la **caja** de enfrente y llega hasta el fondo. Un par de enemigos más y ya podrás



volar la puerta para seguir avanzando. En esta nueva fase sigue al **exoesqueleto** y evita que lo eliminen. Cuando este haya caído ve eliminando los helghast mientras avanzas por la autopista. Acaba primero con los que lanzan cohetes. Sigue cubriéndote con la ayuda del **tanque** hasta llegar al río y acabar el capítulo.

Capítulo 3

Evacuación de Pyrrhus

Empezamos en la playa a bordo de un tanque, donde tendrás que utilizar la ametralladora para despejar el camino. No olvides atacar a las **naves** que pueden acabar rápidamente contigo.

Visita al museo



Esta zona está plagada de enmigos y puede costarte más de un intento. Para facilitarte la tarea, despeja la entrada con ayuda de la torreta. Cúbrete tras un expositor y prepárate para una oleada de enemigos que te atacarán desde ambas plantas. Gira a la izquierda y recoge granadas de la habitación. Ahora ya sí, sube las escaleras y elimina más helghast en el pasillo hasta llegar al tejado, donde te esperan varios enemigos que, además, te lanzarán continuamente granadas.

Date la vuelta porque te atacarán **blindados** por la espalda. Sigue eliminando blindados y barricadas hasta que liberes la playa. Ya de nuevo en tierra, sube por el edificio y arriba ve rompiendo **puertas** hasta que acabes con la primera ametralladora. Utilízala para despejar la zona a tus soldados. Avanza y elimina a los **francotiradores**, recoge el rifle y acaba con los del edificio de enfrente. En el tejado vuelve a usar el rifle para acabar con las ametralladoras y los soldados enemigos. Pronto te aparecerán francotiradores en el **edificio de enfrente**, cúbrete bien para que no te den y acaba con ellos. Sigue las indicaciones y ve acabando con el resto hasta que no quede ningún soldado enemigo. La siguiente fase la realizamos a bordo de un **exoesqueleto**. Sigue las indicaciones hasta tu compañero y ve avanzando por la autopista hasta que veas el **convoy**. Sigue con tu compañero y destruye los **cañones** de arco y los blindados. Más adelante llegarás a una zona con dos edificios desde donde no paran de dispararte, elimínalos desde lejos con los **cohetes** y ve avanzando hasta acabar con el último blindado. Tras la escena de Rico aparecemos en una



zona de trincheras infestada de helghast. Elimina rápidamente al **enemigo con lanzallamas** de la parte de arriba y recoge el arma un poco más adelante. Continúa hasta que llegues a una zona abierta con un vehículo quemado y aguanta desde atrás la **oleada** de helghast que te atacarán.

Capítulo 4

Seis meses después

Nuestro escuadrón ISA se encuentra encerrado en el planeta Helghan. Para salir de ahí necesitamos establecer

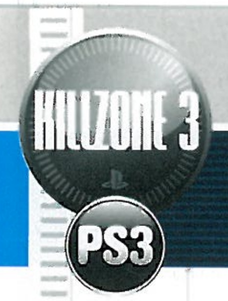


Tras la muerte de Visari, las aspiraciones de poder del empresario Stahl crecen a la par que su propio ego.



Usa la mira de tus armas con el botón L1 para acabar más fácilmente con los soldados helghast.

CONSEJO: ***Si te mantienes cerca de tus compañeros, éstos te podrán revivir cuando mueras para no tener que volver a repetir la fase entera.***




El exoesqueleto tiene gran potencia de fuego pero su resistencia es muy baja. Ve con cautela.

un enlace de comunicación. Sigue a **Kowalski** por la zona selvática y ten cuidado con la vegetación y la fauna autóctonas. Tras descubrir lo ocurrido al equipo de reconocimiento, elimina silenciosamente al helghast de la **derecha** y dispara en la cabeza al que se encuentra en el **saliente**. Utiliza la vegetación para ocultarte cada vez que se acerque un helghast para eliminarlo sin hacer **ruido**. Pasa por la cueva y dispara a las plantas explosivas para acabar con otros dos enemigos más. Tras la siguiente **cueva**, acaba con otro enemigo por detrás y dispara al siguiente en la cabeza. En la siguiente zona, cárgate a otros dos con una **planta** y sigue cubriéndote. Elimina a otros dos con el cuchillo más adelante para despejar la zona y acabar esta fase. Ya sin la ayuda de Kowalski seguimos por la selva para conseguir el **enlace**. Sigue avanzando sigilosamente como hasta ahora y evita llamar la atención de los **guardias**. Tras pasar las cataratas llegarás a una zona abierta donde encontrarás varios helghast. Cuando elimines alguno, te atacarán varios, ten especial cuidado con los **soldados de captura** que se lanzan a por ti «a cuchillo». En la siguiente zona tendrás que vértelas con tres **robots** con misiles y lanzallamas; destrúyelos desde la distancia si no quieres que te hagan pedazos. Sigue por la selva hasta la siguiente **escena**. Tras presenciar la horrible muerte de tu compañero, adéntrate en el campamento helghast, intenta acabar con los soldados de manera **sigilosa**, ya que de lo contrario tendrás que vértelas con dos capturadores. Después de esto, por fin podremos establecer el **enlace**. Tras la inesperada noticia, la comunicación es interceptada y un **pelotón** de asalto va hacia nosotros. Recoge la **ametralladora**, refúgiate bien y acaba con los soldados y después con los robots araña. Una vez despejada la zona, emprende tu camino de vuelta hacia el campamento. En la siguiente zona abierta vendrá una **nave** con varios enemigos, algunos de ellos con lanzacohetes. La mejor forma de pasar esta zona es quedarse en la parte de **arriba** hasta que te descubran y eliminar a todos desde ahí. Baja y acaba con los soldados que queden y continúa tu camino hacia el **campamento**. Hasta que llegues a él, tendrás que enfrentarte a varias patrullas Helghast. Utiliza la **ametralladora** y será pan



comido. Cuando estés llegando ten cuidado con las plantas. En la siguiente zona recoge el **lanzallamas** y baja a la zona inferior para ayudar a los soldados aliados. Sigue a tus compañeros hasta llegar a la base (ver cuadro).

Capítulo 5

Incursión helada

Esta primera fase la pasaremos a bordo del incursor. Tras el encuentro con Rico utiliza la **ametralladora** para acabar con las defensas enemigas. Después del aterrizaje forzoso, elimina a los helghast desde la **zona elevada**. Sigue a Rico hasta la zona de abajo y elimina a los helghast. Al llegar al buque cisterna, ten cuidado porque habrá gran cantidad de soldados enemigos. Acaba con los de la **pasarela superior** y después métete dentro. Recarga munición y sube por las escaleras. Desde el umbral de la puerta, dispara a los que hay dentro y ten especial cuidado con el helghast escondido al lado de la **escalerilla**. Vuelve a bajar hasta que aparezcan los soldados con jetpack. Dispárales cuando se queden **quietos** ya que son bastante escurridizos. Sube hasta la zona de recogida y prepárate para una fase bastante movidita. Utiliza los propulsores del **jetpack** para ir saltando por los bloques de hielo hasta el primer objetivo. Cuando llegues a la plataforma, acaba con los soldados que te esperan. Explota el **barril** de la izquierda y sube por las escaleras de la derecha, ten cuidado al subir porque en la habitación de enfrente te esperan varios soldados. Por último, coloca una carga en el **cañón antiaéreo** y explótalo. Dirígete por las cubiertas de hielo hacia la nueva plataforma, en cuanto pises tierra firme te atacarán varios helghast con jetpack. Sigue avanzando y destruye los **pilares de energía** hasta que baje la pasarela por la que deberás subir. Una vez arriba, tendrás que colocar explosivos en las tuberías. De camino utiliza los barriles explosivos para acabar con los helghast. Baja las escaleras hasta la primera **tubería** y coloca la carga. En cuanto lo hagas, aparecerán



un par de soldados con jetpack a tu derecha. Utiliza el **propulsor** para llegar a la siguiente tubería. Enseguida coloca la otra carga y se activará una **cuenta atrás** de cuatro minutos para escapar del lugar. No te entretengas mucho y ve eliminando a los soldados que te salgan al paso. Tranquilo, que tendrás **tiempo** de sobra. Los helghast nos han arrinconado y tienen varias ametralladas en el puerto. Avanza corriendo entre las **coberturas**

Defiende la base



Nuestro objetivo es ahora proteger el campamento del asalto enemigo. Las fuerzas helghast nos superan en número, con lo que es conveniente utilizar el localizador para encontrar las zonas que debes defender. Haz uso de los nidos de ametralladoras y el lanzamisiles para acabar con los robots araña mientras vas retrocediendo. No intentes acabar con todos los enemigos y ve reculando y defendiéndote con Narville y compañía hacia zonas seguras hasta que salte la CG.

hasta llegar a las escaleras del fondo. Sigue subiendo y elimina a los **soldados** que protegen el búnker. Dentro podrás recoger armas y munición. Llega hasta arriba y coge la **WASP** con la que destruir los nidos y las naves enemigas. Deshaz tu camino con Rico y en territorio abierto evita los **bombardeos** hasta llegar a otra zona en la que destruir el nido restante y un blindado. Elimina la resistencia desde arriba y baja nuevamente para acabar esta fase. El objetivo ahora es conseguir acceso a **Stahl Arms**. Nada más empezar tendrás que vértelas con un **blindado**, recoge el WASP para eliminarlo. Avanza eliminando soldados y sube la colina hasta que te encuentres con otro **blindado** y realiza la misma operación de antes. Llega hasta el final de la colina y limpia la entrada del edificio antes de entrar en él. Recarga tu munición y sube las escaleras hasta llegar al **teleférico**.

Capítulo 6

Infiltración en Stahl Arms

Una vez dentro de Stahl Arms repite la misma operación que al principio del juego registrándote en el **mostrador** hasta la fábrica. Allí tienes que crear una distracción para que los soldados que custodian la **puerta** de Nerville salgan de ahí. Sigue a Rico y pasa por el escáner hasta llegar a la sala donde Stahl va a ejecutar a Nerville.



Tras la sorpresa de Stahl, Rico y Nerville se separan de Sev. Utiliza el **arma helghast** para acabar con sus soldados. En la siguiente sala, cúbrete bien ya que habrá muchos enemigos. No te separes de tus **compañeros** por si te tienen que revivir. Sube por las escaleras y tras la conversación con Narville tendrás que descubrir qué es lo que traman los helghast, para ello habrá que acceder al **centro de datos**. Te encuentras en una sala bastante amplia en la que hay muchos soldados: avanza poco a poco para que no flanqueen tu posición y acaba pronto con los de las **plataformas** superiores. Busca buenas coberturas y utiliza el **lanzamisiles** con los enemigos lejanos. No dejes de moverte y no te separes de tu compañero. Tras esta zona tendrás que abrirte paso a través de la fábrica. Elimina los soldados de la **pasarela** y a tu izquierda y vendrán otros 4 voladores. Busca dónde cubrirte y espera que llegue al suelo para llenarlos de plomo. Sube las **escaleras** del fondo a la derecha, recarga tus armas y prepárate para un nuevo enfrentamiento. Apunta a los soldados en la zona de la izquierda, intenta dispararles en la **cabeza** cuando se asomen para atacarte. Cuando los elimines baja al ascensor donde llegará



un soldado más. Al bajar llegarás a una nueva zona de combate con más enemigos. Antes de nada a la **derecha** tienes lanzamisiles, cañón de arco y fusil francotirador. Sírvete a tu gusto y limpia la zona. Sigue por el **ascensor** y más adelante te encontrarás con aliados que te ayudan a acabar con los helghast de esta zona (elimina primero al que usa el **lanzacohetes** desde arriba). Al salir a zona abierta te enfrentarás a soldados de frente a tu izquierda y en la pasarelas de la derecha. Utiliza el lanzacohetes de la izquierda para despejar un poco la zona y después coge el **propulsor** para terminar con los que queden. Aparecerá después el un robot volador (**ATAC**). Acribíllalo con la ametralladora del propulsor hasta que caiga. Por último, una divertida fase a bordo del deslizador helghast. Dedícate a esquivar los **obstáculos** y usa los misiles teledirigidos con R2 cuando aparezcan unidades enemigas evitando despeñarte por los **barrancos** hasta llegar al final.

Capítulo 7

Atajo al desguace

Avanza por el desguace hasta que llegues a un callejón sin salida. Dispara a los **barriles** y explótalos para seguir avanzando hasta llegues al final y salte



una escena. Vuelve ahora sobre tus pasos hasta una caja de munición a la izquierda y donde te saldrán varios **robots centinela**. Afina la puntería porque se mueven bastante rápido y acaba con ellos. Sigue por abajo y pasa la **rampa** despacio porque a tu izquierda aparecen cuatro soldados helghast. Otros dos más a la derecha y una puerta donde tendrás que poner una **carga explosiva**. Sigue hasta que llegues a una zona bloqueada en la que tenemos que hacernos con el control de una **grúa** para hacernos paso. Destruye rápidamente los robots centinela y recoge de la cobertura de enfrente el rifle para acabar con el **francotirador** en lo alto de la grúa. Acaba con los demás soldados desde esa posición y ve hacia la grúa. Cuando estés arriba del todo tendrás que aguantar un par de oleadas helghast. Utiliza sabiamente el rifle de francotirador y protege las **escaleras** porque algunos soldados intentarán llegar a tu posición. Cuando llegue la nave de apoyo dispara a los refuerzos cuando se abra la puerta **antes** de que bajen. Un par de robots centinela después y todo habrá acabado. Con la zona limpia sigue tu camino y más adelante te atacarán unos cuantos soldados más. En esta zona utiliza los **barriles** cercanos a las coberturas para facilitar la tarea. Por último un soldado pesado te bloquea el camino. Dispárale a la cabeza y cuando se dé la vuelta acribilla el **depósito** de gasolina hasta que explote. No le ataques a pecho descubierto porque su ametralladora es bastante peligrosa... Tras la vertiginosa persecución de Jammer estamos dentro de la **fábrica**. En la primera sala te atacarán varios helghast y dos robots centinelas. Sigue por el pasillo y aparecerán otros

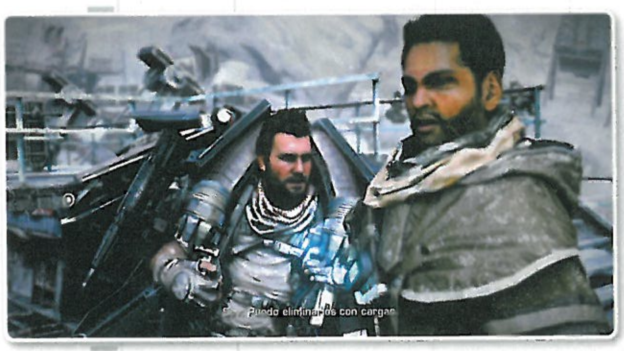
CONSEJO:* *Para acabar con los robots centinela lo mejor es esperar a que se paren para dispararte y en ese momento vaciarles el cargador.



Utiliza los sensores de movimiento del mando Sixaxis para colocar las cargas explosivas.



Tendrás 4 minutos para escapar de la plataforma con el propulsor. Elimina a los molestos soldados y huye a toda prisa.



Aunque un poco alocado, el bueno de Rico nos sacará de más de una situación apurada.

helghast más. En estas zonas cerradas la escopeta es recomendable, y si tienes un enemigo cerca aproxímate a él para aniquilarlo **cuerpo a cuerpo**. Otros dos centinelas más y en la siguiente zona varios soldados que atacan desde lejos. Ayúdate de la **ametralladora pesada** y al llegar a la puerta del otro lado elimina



a dos enemigos más que te atacan por sorpresa. Sigue por el camino marcado hasta que te ataquen varios soldados, uno de ellos con **propulsor**. Puedes recoger el lanzacohetes y recargar su munición en la zona de al lado para acabar pronto. En seguida llegamos al **tejado** de la fábrica donde pasamos tres zonas de combate. En la primera acaba con el puesto de la **ametralladora** al principio para abrirte paso. La segunda zona de combate es contra varios **soldados** con propulsores. Desmonta la ametralladora y evita que se te acerquen. Por último, varios soldados y dos **antiaéreos**. Usa el lanzacohetes y ábrete camino hasta la sala de control. Revienta la puerta y lanza un **granada** dentro para causar más estragos.

Capítulo 8
Intento desesperado

Llega a la zona donde se está desarrollando la batalla y acaba desde lejos con los **francotiradores**. Ve a la línea ISA y por la derecha subiendo el **montículo** encontrarás una buena zona de disparo. Desde ahí repele el ataque y cuando acabes espera a que el blindado te abra el camino. Entra en las trincheras y recoge algún arma. Debes



llegar hasta el **búnker** acabando con los soldados que te salgan al paso. Usa las granadas, evita los ataque del robot gigante helghast (**MAWLR**) y cuidado con los enemigos con lanzallamas. Después de hablar con Narville y Rico, sigue el camino hasta un **búnker** con varias armas WASP. Recoge una de ellas y prepárate para enfrentarte al MAWLR (ver cuadro).

Capítulo 9
Interceptación

La primera fase de este último capítulo es bastante dura. Se desarrolla toda a través de un **pasillo** recto en el que no pararán de salir helghast bastante agresivos y nos encontraremos también un molesto nuevo enemigo, una especie de **arañas** que explotan al contacto. Dispárales antes de que se te acerque demasiado. El mejor consejo para esta fase es que no te separes mucho de tus **compañeros** y que uses bien las granadas, al ser un espacio cerrado. Al final del todo abre la zona de **ventilación** y disfruta de una interesante secuencia. Ahora te aparecerán unas cuantas arañas explosivas más, espera hasta que se acerquen todas y una vez eliminadas dirígete a las **escaleras**. Al final llegas a una zona donde los helghast desactivan la **gravedad** y empiezan a atacarte. Primero una pareja de robots centinela, luego utiliza la ametralladora para acabar con los soldados y llegarán otros dos robots más. Sigue hacia delante poco a poco hasta llegar al **control de gravedad**. A ambos lados de la pantalla encontrarás municiones y armas que te harán falta como el lanzacohetes y la ametralladora. Cuando actives la gravedad se abrirá un **camino** a tu izquierda. Acaba primero con los soldados con lanzacohetes de las pasarelas y luego repele las tropas de los **ascensores**; en el de la izquierda vendrán varios soldados y a la derecha un robot centinela y un soldado pesado como colofón. Aunque ya casi hemos escapado de Helghan nos queda un último esfuerzo: la **nave** va a ser destruida y tenemos que huir antes de que nos pille dentro. Te atacarán muchos soldados helghast desde pasarelas **laterales** elevadas. Para avanzar más fácilmente haz uso de la gravedad para saltar e ir por la zona **superior**. Cuando acabes con el primer núcleo enemigo te enfrentas a un soldado de élite y varios con lanzacohetes. **Cúbrete** bien ya que en esta fase en pocos segundos puedes morir. Por último unos soldados de asalto que puedes eliminar fácilmente desde lejos. La batalla final la librarás a bordo de una nave. Acaba con los **cazas**



con los misiles teledirigidos hasta que llegues al transporte de Stahl. Para evitar que llegue a la tierra tendrás que destruir los dos **generadores** del hipersalto. Dispara a las tres sujeciones de cada lado de la nave y sobrecalentarás el **generador**. Tu última tarea es evitar que Stahl escape: dispara a los misiles antes de que lleguen a tu nave y lanza la **bomba nuclea**r para causar estragos en Helghan. Felicidades soldado: ya puedes volver a casa.

El robot MAWLR



Acabar con este descomunal robot te llevará dos fases. La primera utiliza el WASP para acabar con las zonas de ventilación, cúbrete bien cuando lance el mortero y despacha rápido los refuerzos que llegan. Ve moviéndote de búnker para no ser un blanco fácil. En la segunda fase, ya a bordo del incursor, utiliza la ametralladora parra eliminar los antiaéreos y el resto de zonas de ventilación. Por último destruye el suministrador de energía del cañón y haz que caiga el puente de mando.

Enemigos

Killzone 3 cuenta con una variedad de enemigos bastante amplia. Desde los típicos soldados de infantería, pasando por soldados de asalto, francotiradores, soldados pesados, con lanzallamas o propulsores, robots centinelas o incluso arañas explosivas. De tu pericia y nuestros consejos depende que salgas airoso contra ellos. Averigua los puntos débiles de cada uno y utilízalos a tu favor.

















Vehículos y armas especiales

Si por algo se caracteriza Killzone 3 es por la variedad de situaciones que plantea. Tantas que tendrás la posibilidad de defenderte a bordo de un blindado, arrasar con un exoesqueleto, hacer el loco por la nieve, asaltar fortalezas subido a un incursor, volar con un propulsor o incluso participar en una batalla especial. De paso te mostramos dos de las armas más temibles de Killzone 3: el WASP y el lanzallamas.

















Consultorio



Participa y gana
Cada mes la mejor carta ganará un fantástico PREMIO. ¡Este mes un **COD Black Ops!**



www.facebook.com
/revistaplaystation

Lo que se avecina para PS3 y PSP

Hola amigos de la revista, espero que sigáis haciéndolo tan bien como hasta ahora. Tengo un par de preguntas.
1 ¿Saldrá una nueva entrega de *Battlefield Bad Company*?
2 ¿Qué formato utilizará la nueva portátil de Sony?
3 ¿Qué sabéis del servicio *On-live* del que tanto se está hablando últimamente en la prensa especializada?

LUIS GARCÍA, VÍA E-MAIL.

1 Pues sí, se ha anunciado una nueva entrega de la saga de **DICE** para **Electronic Arts** que aparecerá a finales de año, parece ser. En ella se incluirán nuevas localizaciones como Europa y Oriente Medio y nuevos modos de juego cooperativo para cuatro jugadores. Y, demás, los modos competitivos On-line podrán acoger a un máximo de 24 jugadores simultáneamente.
2 LA **«NGP»**, nombre provisional que recibe la nueva consola de **Sony**, pondrá a la venta los juegos en formato físico a través de una tarjetas de memoria en formato *flash*, algo similar a las SD o *Memory Stick* que se utilizan en infinidad de productos, aunque suponemos que será un formato exclusivo para esta consola. Además, se podrán descargar juegos directamente de la tienda On-line.
3 El servicio *On-live*, que ahora mismo no se ofrece en nuestro país, es un sistema de suscripción que te permite jugar a través de tu PC o de tu televisor sin necesidad de tener un *hardware* específico, ya que el juego es ejecutado en los ordenadores centrales de la compañía y tu recibes un *streaming*, o sea, un vídeo en tiempo real. Por supuesto, tienes que contar con una conexión a Internet bastante veloz para poder disfrutarlo y no ofrece la calidad de un juego de nueva generación para **PlayStation 3**, por ejemplo.



NGP, la nueva consola de Sony C.E. es toda una bestia portátil para jugar.

¿Espero a la edición definitiva?

Hola, felicidades por la revista. Tenía una duda importante que espero podáis resolverme. Tengo decidido que mi próxima adquisición sea *Red Dead Redemption* del que todo el mundo habla maravillas. Pero ahora ha salido, la «expansión» de los zombis. ¿Va a suceder como con el *GTA IV* y terminará saliendo un *pack* con las expansiones del juego todas juntas o habrá que comprárselas por separado? Y sobre todo, si es que sí, ¿cuándo sería? Falta mucho? Es que casi, prefiero esperarme y llevarme el *pack* completo. Gracias.

GONZALO MAZARRASA, FACEBOOK

Pues la verdad es que, aunque aún no se ha anunciado, lo cierto es que es más que posible que ocurra lo que comentas y los de **Rockstar** lancen una nueva edición especial de su gran juego, que incluya todas las expansiones... Aunque no te podemos adelantar una fecha, obviamente. Si no quieres esperar, hazte con él ya mismo, no te arrepentirás.

¿Sigue vivo I Am Alive?

Hola, me gustaría saber si el famoso proyecto *I Am Alive* en el que parecería que iba a estar involucrada la famosa Jade Raymond sigue adelante o se ha cancelado de forma definitiva.

MARCOS SÁNCHEZ VÍA EMAIL

Pues a falta de confirmación oficial por parte de **Ubisoft**, los últimos rumores apuntan a que será lanzado durante este año, pero no en formato físico, sino a través de *PS Store*. Lo de la involucración de la pizpireta Jade Raymond se negó hace tiempo. Además ella dirige ahora su propio estudio de programación y entre sus próximos proyectos se encuentra el nuevo capítulo de la exitosa saga ***Splinter Cell*** para varios sistemas.

EL TEMA DEL MES

¿Crees que el sistema de trofeos de PS3 es un aliciente para exprimir al máximo los juegos?

Totalmente de acuerdo

JAVIER ORTIZ. FACEBOOK.

En primer lugar felicidades por la revista. Estoy totalmente de acuerdo de que el sistema de trofeos de PS3 es un aliciente personal para esforzarnos a la hora de seguir jugando al videojuego, ya que dependiendo de algunas caraterísticas del juego, como puede ser el grado de dificultad que pongamos, te motiva. Algunas veces me quedo en blanco sin saber lo que tengo que hacer y cuando lo consigo y logro algún trofeo es como la recompensa por el esfuerzo realizado. Así le saco el máximo provecho al videojuego, ya que no hago siempre lo más fácil, sino que intento jugar lo máximo posible...

Aliciente para egocéntricos

MARIANO LURDES. VÍA EMAIL.

Con respecto a los lo de los trofeos, o logros, como quieran llamarlo según el sistema, la verdad es que su idea original me parece estupenda, la de premiar al jugador por su esfuerzo. Pero con todo esto de las clasificaciones On-line, *rankings* y demás, creo que la cosa ha degenerado en una absurda competición por ver quién cuenta con más trofeos, sin importar cómo los han conseguido o si se han divertido haciéndolo. Es una especie de duelo de egos, de demostración de poder que solo sirve para que unos pocos se sientan superiores al resto de jugadores... En el fondo me dan un poco de pena, ya que sacrifican la diversión en pos de un objetivo ridículo.

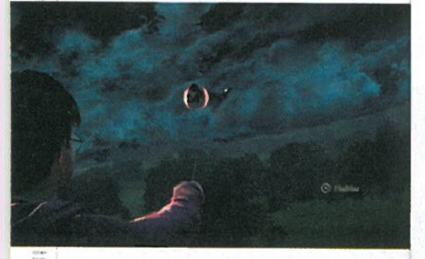
Nuevo tema del mes para el nº 123.
¿Qué te han parecido las características generales de la sucesora de PSP recién presentada?

Buzón

Enviad vuestras cartas de Buzón y/o Consultorio a:
Playstation Revista Oficial, C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Manda un e-mail a: **ps@grupozeta.es**
Indicando como asunto Buzón o Consultorio
Escribe en el foro «Sección Buzón y Consultorio» de nuestra página en facebook: **www.facebook.com/revistaplaystation**



Si no estás de acuerdo con una nota y crees que hemos sido injustos o benévolos al puntuar un juego, Reversal es tu sección. Haznos saber tu opinión a través de este nuevo apartado.



***Harry Potter y Las Reliquias De La Muerte Ep.1*: No estoy nada de acuerdo con la persona que ha analizado este título. Como fan de la saga que soy, estaba ya un poco harta de explorar la escuela y de cumplir misiones de poca importancia, y me ha parecido muy valiente y arriesgado el cambio de rumbo que se le ha dado a este juego. Además, me parece que recoge muy fielmente el ambiente oscuro y siniestro tanto del libro como de la película. Tiene sus fallos pero son perdonables.**
MARÍA DEL VALLE, VÍA EMAIL

Recordando clásicos inmortales de antaño

ADRIÁN ZAPATER. VÍA FACEBOOK.

Hola chicos. Quiero hablaros sobre los juegos que hay hoy en día. Creo que están perdiendo mucho ya que ahora sólo se centran en el On-line y se olvidan de los modos Campaña o Historia. ¿Os acordáis de juegos como ***Return To Castle Wolfenstein*, *Burnout 3*, *MOH AA*, *Final Fantasy*, *Ace Combat*, *Ratchet & Clank 3*, *MX Rider*, *GTA San Andreas***...? Juegos que necesitabas meses para pasártelos. La historia de los juegos de ahora te la pasas en menos de una semana y eso no me gusta. Vale que cuesta más hacerlos ya que tienen mas graficos, pero el problema es que se centran demasiado en el On-line. Un saludo.

La Carta Ganadora

Los juegos ya no duran tanto como antes

IVÁN DE SOUSA. FACEBOOK.

Hola amigos, os escribo para haceros una pregunta, aunque más bien se trata de una reflexión en tono personal: ¿Por qué es tan penosa la duración de algunos títulos en estos tiempos? Me acuerdo por ejemplo con la **PS2** que con un juego te tirabas meses y meses para pasártelo (sin On-line la mayoría) y cuando lo hacías ¡qué gusto! Ahora algunos recientes sólo tienen graficazos y sonido alucinante pero, la duración es de 4-5 horas por 70 eurazos. Encima lo peor es que son horas tediosas jugando a un título hecho rápidamente y sin calidad; es inadmisible. Señores déjense de tanto gráfico y hagan los juegos largos y divertidos.



Cualquier tiempo pasado fue mucho mejor

PABLO GONZÁLEZ. FACEBOOK.

Viejos tiempos... Hace muchos años, todos jugábamos con la **PlayStation** (en mi caso la de mi hermano) y pasábamos horas y horas con juegos que tenían unos gráficos de pena, sonido de los de hace 3.000 años... Aún así cuántas horas echábamos a esas malas maquinitas. Las vacaciones nos juntábamos todos los amigos en una casa a jugar al ***Gran Turismo 2***, a los juegos de fútbol de aquella época... No eran muy buenos pero nos entretenían a todos mucho tiempo. Luego, llegó la **PS2** y todos nos quedamos alucinados con la mejora en los gráficos y en el audio. Qué tiempos aquellos...

> **«Echábamos horas y horas jugando con la PlayStation original»**

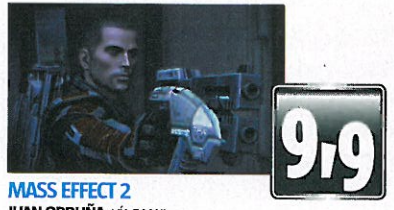
No todos tenemos televisores último modelo

ALFONSO DE MIGUEL. VÍA E-MAIL.

Antes que nada me gustaría felicitar a todo ese gran equipo de profesionales que hacéis la revista; os sigo a algunos desde los tiempos de **SuperJuegos**. Mi carta tiene como objetivo reivindicar a los usuarios que aún no hemos dado el paso, por unas razones o por otras, hacia los televisores LCD, plasma o lo que sea. Yo aún tengo una tele de las de antes, y lo cierto es que estoy muy contento con ella. Supongo que acabaré cambiándola por una nueva, pero me gustaría que los programadores se acordaran de nosotros, pues en algunos títulos es muy complicado leer los textos que aparecen en pantalla. Ya sé que la alta definición está cada vez más extendida, pero eso no quiere decir que haya que tratar como apestados al resto de usuarios.



Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ¡esta es tu gran oportunidad!



MASS EFFECT 2
JUAN ORDUÑA. VÍA E-MAIL
Tenía muchas ganas de que apareciese este juego en **PS3**, me habían hablado muy bien de él, y la verdad es que no me ha decepcionado en absoluto. Para mí es el juego del año, y mira que aún es pronto...



LITTLE BIG PLANET 2.
ADRIÁN RODRÍGUEZ. VÍA E-MAIL
Después de meses y meses de *hype* sobre el juego, la verdad es que me ha sabido a poco... El modo principal es más de lo mismo, y es cierto que el apartado de creación ha mejorado, pero sigue siendo un poco lioso.



MAJIN & THE FORSAKEN K.
ANTONIO PIQUÉ. VÍA E-MAIL
Pocos juegos me habían atrapado tanto en su historia como este. Tanto la ambientación como los personajes son geniales (además el Majín me recuerda a un colega mío), por lo que le doy un sobresaliente.

T!ps PS3



1 =

GRAN TURISMO 5
evaluación **9,6**
El mejor simulador de conducción de la historia llega a PS3 para darte horas y horas de diversión.
Sony C.E. 69,99€. +3 años jugado ☐



2 =

CALL OF DUTY: BLACK OPS
evaluación **9,5**
El mejor shooter de la actualidad vuelve a demostrar que, una vez más, no hay quien le supere.
Activision 70,99€. +18 años jugado ☐



3 N

KILLZONE 3
evaluación **9,3**
Guerrilla vuelve a demostrar que son únicos a la hora de explotar el potencial técnico de PS3.
Sony C.E. 69,95€. +18 años jugado ☐



4 ↓

LITTLE BIG PLANET 2
evaluación **9,5**
Un editor mejorado para crear y disfrutar de tantas aventuras como seas capaz de imaginar.
Sony C.E. 69,95€. +7 años jugado ☐



5 N

DEAD SPACE 2
evaluación **9,1**
Terror espacial en estado puro en la línea de su antecesor y con la versión Extraction de regalo.
EA Games 71,90€. +18 años jugado ☐



6 ↓

MASS EFFECT 2
evaluación **9,4**
Uno de los mejores juegos de rol llega a PS3 con todos los contenidos descargables incluidos.
EA Games 60,95€. +18 años jugado ☐



7 ↓

ASSASSIN'S CREED: LA HERMANDAD
evaluación **9,6**
Ezio regresa para acabar con la tiranía de los Borgia en la mejor entrega de la saga.
Ubisoft 70,95€. +18 años jugado ☐



8 ↓

FALLOUT NEW VEGAS
evaluación **9,4**
Bethesda vuelve a sorprendernos con otro gran RPG postapocalíptico, tan abierto como inmenso.
Bethesda 71,90€. +18 años jugado ☐



9 ↓

RED DEAD REDEMPTION: UNDEAD NIGHTMARE
evaluación **9,4**
El original se ha convertido en uno de los grandes del año. La versión con zombis no se queda atrás.
Rockstar 29,95€. +18 años jugado ☐



10 =

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT
evaluación **9,0**
Se acabó la simulación. Regresa el espíritu clásico de la saga con más acción y persecuciones policiales.
EA Games 71,90€. +12 años jugado ☐

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



ASSASSIN'S CREED LA HERMANDAD
UBISOFT
70,95€ +18

CONDUCCIÓN



GRAN TURISMO 5
SONY C.E
69,99€ +3

LUCHA



SUPER SF IV
CAPCOM
39,99€ +12

RPG



FINAL FANTASY XIII
SQUARE ENIX
69,95€ +16

SHOOTER

CALL OF DUTY BLACK OPS
ACTIVISION
70,99€ +18

DEPORTES



FIFA 11
E.A SPORTS
71,90€ +3

ON-LINE



CALL OF DUTY BLACK OPS
ACTIVISION
70,99€ +18

PARTY GAME

SINGSTAR DANCE
SONY C.E.
29,99€ +12

NUESTROS FAVORITOS









THE ELF	NEMESIS	LLOYD	ANNA
KILLZONE 3 PS3	KILLZONE 3 PS3	TACTICS OGRE LUCT PSP	THE SLY TRILOGY PS3
DEMON'S SOULS PS3	MARVEL VS CAPCOM 3 PS3	MARVEL VS CAPCOM 3 PS3	EA SPORTS ACTIVE 2 PS3
TRINITY: S.O.Z.O. PS3	PAC-MAN C.E. DX PS3	KILLZONE 3 PS3	LEGO HARRY POTTER PS3
TACTICS OGRE L.U.C.T. PSP	VANQUISH PS3	MASS EFFECT 2 PS3	EYEPET PSP
GRAN TURISMO 5 PS3	GOD HAND PS2	GRAN TURISMO 5 PS3	SINGSTAR DANCE PS3

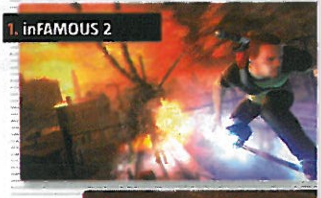
GAME — LOS MÁS VENDIDOS DE PS3

1. **CALL OF DUTY: BLACK OPS** (ACTIVISION)
2. **GRAN TURISMO 5** (SONY C.E.)
3. **DEAD SPACE 2 ED. ESPECIAL** (EA GAMES)
4. **GTA IV: COMPLETE EDITION** (ROCKSTAR)
5. **FIFA 11** (EA SPORTS)
6. **DRAGON BALL RAGING BLAST 2** (NAMCO BANDAI)
7. **MAFIA II** (2K GAMES)
8. **RED DEAD REDEMPTION** (ROCKSTAR)
9. **PRO EVOLUTION SOCCER** (KONAMI)
10. **ASSASSIN'S CREED: LA HERMANDAD** (UBISOFT)

TOP AÑEJO
Marzo 2004

1. **FINAL FANTASY X-2** (SQUARE ENIX)
2. **007 TODO O NADA** (EA GAMES)
3. **NFS UNDERGROUND** (EA GAMES)
4. **FIFA FOOTBALL 2004** (EA SPORTS)
5. **PRO EVOLUTION SOCCER 3** (KONAMI)
6. **MEDAL OF HONOR: RS** (EA GAMES)
7. **ESDLA: EL RETORNO DEL REY** (EA GAMES)
8. **ARC EL CREPÚSCULO DE LAS ALMAS** (SONY C.E.)
9. **FORBIDDEN SIREN** (SONY C.E.)
10. **.HACK//INFECTION** (ATARI-BANDAI)

Lo más esperado


1. inFAMOUS 2


2. Uncharted 3: D.D.
3. Dark Souls
4. Silent Hill: Downpour


5. The 3rd Birthday

Los 5 mejores en MOMENTO GORE


1 SAW II: FLESH & BLOOD


KILLZONE 3 2


3 SPLATTERHOUSE


GOD OF WAR III 4


5 ALIENS VS PREDATOR

El Top de... Edu Hernando





1. PES 11 (PS3)
2. FIFA 11 (PS3)
3. F1 2010 (PS3)
4. SPORTS CHAMPIONS (PS3)
5. UNCHARTED 2 (PS3)
6. DBZ B. TENKAICHI 2 (PS2)
7. TEKKEN 6 (PSP)
8. FIFA STREET 2 (PS2)
9. G.H. WORLD TOUR (PS3)
10. LOS SIMPSON (PS2)

Envíanos un e-mail a **top.ps@grupozeta.es** con tus 10 juegos favoritos de PS3, PSP o PS2, nombre, apellido y una foto reciente y protagonizarás el top del próximo mes.

GAME
LOS MÁS VENDIDOS DE PSP

1. CODE LYOKO (MINDSCAPE)
2. INVIZIMALS L.O.D. (SONY C.E.)
3. SONIC RIVALS (ESSENTIALS-SEGA)
4. SEGA MEGA DRIVE COLLECTION (ESSENTIALS-SEGA)
5. CAPCOM CLASSICS RELOADED (ESSENTIALS-CAPCOM)
6. TRON EVOLUTION (DISNEY)
7. FORMULA 1 2009 (CODEMASTERS)
8. PES 2010 PLATINUM (KONAMI)
9. FIFA 11 (EA SPORTS)
10. MONSTER HUNTER F.U. (CAPCOM)

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



GOD OF WAR GHOST OF SPARTA
SONY C.E.
29,95€ +18

CONDUCCIÓN



GRAN TURISMO
SONY C.E.
19,95€ +3

LUCHA



TEKKEN 6
NAMCO BANDAI
39,95€ +12

RPG



TACTICS OGRE L.U.C.T.
SQUARE ENIX
40,95€ +12

SHOOTER



RESISTANCE RETRIBUTION
SONY C.E.
39,95€ +16

DEPORTES



PES 2011
KONAMI
29,95€ +3

PLATAFORMAS



LITTLE BIG PLANET
SONY C.E.
19,95€ +7

PARTY GAME



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL
SONY C.E.
29,95€ +12

PSP





1 N TACTICS OGRE LET US CLING TOGETHER
evaluación 9,5
Por fin aparece en Europa uno de los RPG estratégicos más brillantes de la historia.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐



2 ↓ GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA
evaluación 9,3
Kratos se despide de PSP con la mejor aventura de acción del momento.
Sony C.E. 29,95€. +18 años jugado ☐



3 ↓ METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER
evaluación 9,5
Continúa las aventura de Big Boss justo después de MGS 3 y en plena Guerra Fría.
Konami 39,95€. +18 años jugado ☐



4 ↓ KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP
evaluación 9,2
Tres personajes dentro de una aventura llena de magia y de inolvidables momentos.
Square Enix 40,95€+12 años jugado ☐



5 ↓ VALKYRIA CHRONICLES II
evaluación 9,2
Exclusiva entrega para la portátil que nos trae nuevas misiones y una historia épica.
Sega 39,95€. +16 años jugado ☐



6 = INVIZIMALS: LA OTRA DIMENSIÓN
evaluación 9,3
Más de 100 nuevos invizimals, una nueva campaña y opciones de personalización.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado ☐



7 = LORD OF ARCANA
evaluación 9,0
Acaba con inmensas criaturas mitológicas al más puro estilo Monster Hunter.
Square Enix 40,99€. +16 años jugado ☐



8 = DRAGON BALL Z: TENKAICHI TAG TEAM
evaluación 8,6
Por primera un Dragon Ball con combates por parejas en exclusiva para tu PSP.
Namco Bandai 39,95€. +12 años jugado ☐

9 = GRAN TURISMO
evaluación 9,0
Poliphony nos trae el primer GT portátil con toda la calidad de los de sobremesa.
Sony C.E. 19,95€. +3 años jugado ☐



10 = MODNATION RACERS
evaluación 9,1
Pasarás ratos geniales con este divertido arcade tan bueno como el de PS3.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado ☐

PlayStyle

MACHETE

ROBERT DE NIRO, STEVEN SEAGAL, DANNY TREJO... Y LINDSAY LOHAN. SÓLO ROBERT RODRÍGUEZ PODRÍA REUNIR UN REPARTO ASÍ.

Zona VIP
Dani Martín, un gran fan de los shooters en primera persona

Universos Alternativos
Celebramos el 75 aniversario de DC Comics con Hitman

Tecnología
Descubre los mejores rifles de Move para jugar a Killzone 3



Rincón del Jugón

¿Te apasiona la música del modo Zombie de COD: Black Ops? Pues ya puedes hacerte con ella a través de iTunes, Amazon y Zune, entre otras. Los 17 temas, compuestos por Treyarch, tienen un precio de 11,99 €, pero también puedes compararlas de manera individual, cada una cuesta 0,99 €.







TE RECOMENDAMOS



ADELE
21

★★★★☆

Con una hipnotizante voz, la cantante inglesa (asentada ya en EE.UU.) se desmarca del *soul* industrializado, que tanto se lleva ahora, para crear puro *soul*: melodías acústica con bases a piano o a guitarra, y con una voz a veces desgarrada y otras eternamente dulce. Melancolía esperanzadora. Además, el disco cuenta con el toque mágico de dos grandes productores (Paul Epworth y Rick Rubin), y eso se nota, y mucho.



CORINNE BALEY RAE
The Love E.P.

★★☆☆☆

Un caramelito es el nuevo trabajo de la cantante inglesa, de esos que te dejan un buen sabor pero que dura muy poco. Y es que *The Love E.P.* apenas contiene cinco temas que giran en torno al amor y que son versiones de grandes artistas como *Prince, I wanna be your lover;* o *Bob Marley, Is this love*. Esperemos que pronto saque un *long play* y con canciones propias...



PASTORA
Un viaje en noria

★★★☆☆

Manteniendo su estilo electrónico medio *dance*, y unas letras para ser escuchadas con detenimiento, ***Pastora*** vuelve a desmarcarse de todo lo que se lleva y suena políticamente correcto. Los 12 temas son un verdadero viaje en noria, con sus subidas y bajadas, y con ese vértigo tan adictivo que te hace subir (en este caso, escuchar) una y otra vez.



LA MUSICALITE
4 Elementos

★★☆☆☆

El grupo mallorquín relanza su cuarto disco con el tema *4 Elementos* interpretado junto a Raquel del Rosario de *El Sueño de Morfeo*. Si no lo escuchaste en su día, ahora es buena ocasión para conocer éste y otros once temas que ellos mismos editaron el año pasado. Ahora, con el respaldo de **Warner**, sonarán más, e incluso mejor. *Pop rock* con melodías algo diferentes a lo que se escucha hoy en día.



Otros lanzamientos



AVRIL LAVIGNE
Goodbye Lullaby



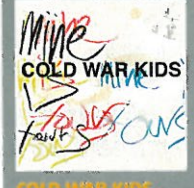
R.E.M.
Collapse into now



MÄBU
Buenos días



STAR OF LOVE
Crystal Fighters



COLD WAR KIDS
Mine is yours



EN BUSCA DEL SONIDO DEL VIENTO

Un viaje que jamás podrás olvidar

Un documental más que interesante para conocer la cultura guaraní a través de caras y voces conocidas: Dani Martín, Dolo Beltrán (*Pastora*), la mejicana Natalia Lafourcade, la brasileña Ana Cañas y el productor Neto Rodríguez. El libro a modo de diario de a bordo narra las vivencias de los cinco artistas en su viaje a los Esteros del Iberá y el DVD muestra los paisajes más asombrosos que la naturaleza ha podido crear. Todo amenizado con sus impresiones y su música, cuyas melodías y letras consiguen adquirir diferentes matices a los originales al ser interpretados en lugares tan dispares como las ruinas jesuíticas de San Ignacio o en las cataratas de Iguazú.



En busca del sonido...

★★★★☆

ENTREVISTA CON...

LA SONRISA DE JULIA



EL HOMBRE QUE OLVIDÓ SU NOMBRE
Un cuarto disco que supone la aceptación de lo que son haciendo una recopilación de todos sus sonidos. Son pocos, pero contundentes. 10 temas que ligan la alegría melódica de sus inicios, los temas profundos de *Volver a empezar* y la energía de *Bipolar*. LSDJ en estado puro.

«Me gustaría ser un superhéroe que lucha contra las olas del mal, pero no por tener poderes, sino porque me encantaría vivir una vida épica»

¿A qué se refiere el título del disco, *El hombre que olvidó su nombre*?
Habla de una persona triunfadora que, a pesar de tener todo, se siente que no tiene nada. Yo no he tenido tanto éxito, pero he llegado a sentirlo, por eso me fui de Madrid y me escapé a un sitio recóndito de Cantabria. Ese entorno me ayudó a recolocar las piezas de mi interior para volver a valorar las cosas y ponerlas en su sitio.
¿Y esa persona es héroe o villano?
Tiene una gran capacidad para ser un héroe, pero a veces se convierte en villano porque su naturaleza tiene una parte oscura y egoísta, el ser humano es así... A mí el tema de los superhéroes me encanta, de hecho me gustaría ser uno, no por tener poderes, sino por vivir una vida épica. Soy muy flipado, me apasiona hacer *surf* y mis amigos me llaman Leónidas (risas): un superhéroe surfero que lucha contra las olas del mal o que coge las olas del bien para luchar contra los constructores de la costa.
¿Un juego perfecto para despertar esa adrenalina de la que hablas en el tema *Loco*?
El sexo, que es de lo que habla la canción, es perfecto para sentir la adrenalina, pero también la pesca submarina... ¡Deberían hacer un videojuego sobre este deporte! Yo lo practico bastante y necesitas muchísimo autocontrol.
La letra del tema América es un rechazo al progreso, al libre mercado y al consumismo. Si no viviéramos en una sociedad como esa, ni tú ni yo estaríamos hablando ahora...
El progreso tecnológico es maravilloso pero hay que aprender a utilizarlo, y también hay que aprender a gastarse bien el dinero, pues estás colaborando a que en un futuro la vida sea de una manera o de otra. Internet, por ejemplo, no es tan malo, depende del uso que le des. Puedes bajarte un disco, pero contribuirás a que la música desaparezca. Sin embargo, si previamente escuchas a través de nuestra web todas las canciones del álbum y te gusta, te pido que lo compres para que las discográficas sigan creando discos. Lo mismo sucede con los juegos, en la *Store* de **PS3** puedes probar *demos* de muchos juegos...
Sin embargo, ¿por qué el sector de los videojuegos no está sufriendo tan duramente la crisis como lo está viviendo la música?
Las compañías de videojuegos han demostrado que todos podemos jugar, que no es sólo cosa de niños. Y han demostrado que los videojuegos estimulan el cerebro y consiguen desarrollar las capacidades motrices, e incluso la inteligencia.

A QUÉ JUEGA *Marcos*

El cantante de La Sonrisa de Julia, Marcos, nos ha confesado que ha llegado a estar 14 horas seguidas jugando a SW: Battlefront, yendo de Murcia a Santander, en la gira Bipolar.

POR ANA MÁRQUEZ

RED

Asesinos jubilados, conspiraciones gubernamentales y un puñado de venerables estrellas de cine escupiendo plomo

Si Stallone nos engatusó reuniendo en *Los Mercenarios* a los iconos del cine de acción de los 80 y 90, la jugada de ***Red*** no es menos magistral: convertir en *action heroes* a actores tan venerables como Helen Mirren o Morgan Freeman.

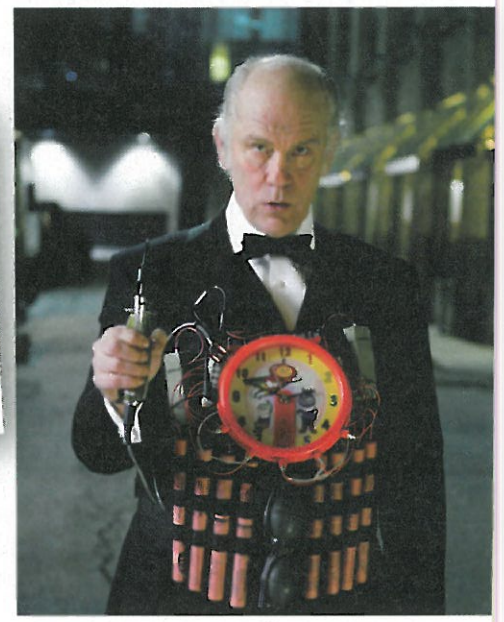
En esta adaptación, bastante libre, de un cómic del siempre genial Warren Ellis, Bruce Willis da vida a un agente de la CIA, ya retirado, al que pretende dar caza la Agencia por motivos que no destriparemos. Junto a los mencionados Freeman, Mirren y un desatado John Malkovich, Willis derrotará una y otra vez a hordas de jovenzuelos mientras busca respuestas en la mismísima sede central de la CIA. Junto a una alucinada Mary-Louise Parker asistiremos en primera fila al furioso contraataque de esta *troupe* de letales abuelos, entrenados en los años más duros de la Guerra Fría.

A medio camino entre la comedia y el cine de acción más pirotécnico, ***RED*** despliega algunas de las mejores escenas que ha dado el género en los últimos años (Helen Mirren escupiendo plomo con una ametralladora pesada es algo que tardaremos en olvidar), mientras vemos desfilar a un buen puñado de veteranos de Hollywood en papeles secundarios: Brian Cox, Richard Dreyfuss y Ernest Borgnine... ¡a sus 94 años!

La jugada parece haber salido perfecta, porque ya se habla de una secuela. Seguro que muchos otros veteranos de Hollywood se apuntarían a ella sin dudarlo.



Aunque el cómic de Warren Ellis es muy diferente, es una lectura más que recomendada.





Director
ROBERT SCHWENTKE
Reparto
Bruce Willis, Mary-Louise Parker, Helen Mirren, John Malkovich
Género
COMEDIA DE ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
AURUM
www.redlapelicula.com





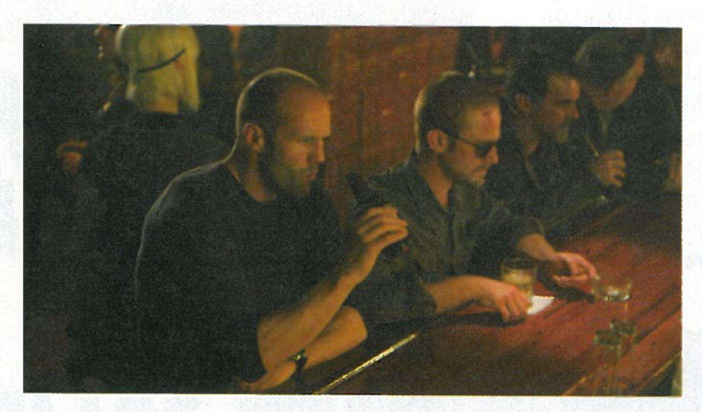


MÁS ALLÁ DE LA VIDA

¡Trata de arrancarlas, Clint!

Calidad no le falta, pero sí algo más de profundidad de esa que no te deja indiferente al finalizar el filme. Tres personajes que tienen algo en común y que al final sus destinos les unen. Cada uno con su historia personal: una mujer francesa que sobrevive al *tsunami* (por cierto, magistralmente recreado) que busca respuestas al tópico del túnel de la muerte; un chaval inglés que pierde a su hermano gemelo que también busca respuestas y necesita despedirse de él; y un norteamericano que es capaz de hablar con los muertos pero que quiere dejar de hacerlo. En fin, tres historias, unas más interesantes y emotivas (que rozan la lágrima) que otras, que te dejan algo flojo por la sensación de que ninguna de ellas termina de arrancar.

Director
CLINT EASTWOOD
Reparto
Matt Damon, Cécile De France, Frankie y George McLaren
Género
THRILLER
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
WARNER BROS.
hereafter.warnerbros.com



THE MECHANIC

Jason Statham es el nuevo Charles Bronson

Fríamente... sin motivos personales es una excelente película de 1972 protagonizada por Charles Bronson y dirigida por el titán todoterreno Michael Winner. Aquella seca epopeya de acción urbana ha sido rehecha para disfrute de los fans de Jason Statham- que cada vez somos más-, quienes le consideramos el único heredero en condiciones de los héroes de acción de los ochenta: carismático, poderoso, eficaz, con sentido del humor y sin tiempo para chorradas. El «mecánico» del título es en realidad un eufemismo para «asesino a sueldo», que es a lo que se dedica el protagonista cuando decide tomar bajo su tutela al hijo de una de sus víctimas. Rodada con elegancia, con escenas de acción innovadoras y arrolladoras (especialmente las motorizadas) y con un argumento que no deja sitio al romanticismo, es la modernización perfecta de aquellas películas de Bronson: es decir, fríamente y sin motivos personales.

Director
SIMON WEST
Reparto
Jason Statham, Ben Foster
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
AURUM
www.themechanicmovie.com



OTROS ESTRENOS

SAW VII 3D

La sangre te salpicará más que nunca



Esperemos que el Ministerio de Cultura no vuelva a meter la pata, y podamos ver las tropelías de Puzzle en toda su gloria, sin censura de por medio. ¡Y ahora con las gafas de 3D!

SÍGUEME EL ROLLO

Adam Sandler se camela a Jennifer Aniston

Se pilla a un mentiroso antes que a un cojo. Adam Sandler no parece conocer este dicho, y la lía parda en este *remake* de *Flor de Cactus* (Walter Matthau, Ingrid Bergman).

RANGO

Un héroe de ojos saltones y camisa hawaiana

Tras la trilogía *Piratas del Caribe*, Gore Verbinski y Johnny Depp vuelven a unir fuerzas en este sorprendente largo de animación protagonizado por un camaleón bocazas (y propenso a meterse en líos).



TRÁILERS



YOUR HIGHNESS

www.yourhighness.com

El género de espada y brujería no volverá a ser el mismo tras ver la nueva película de los creadores de *Pineapple Express*.

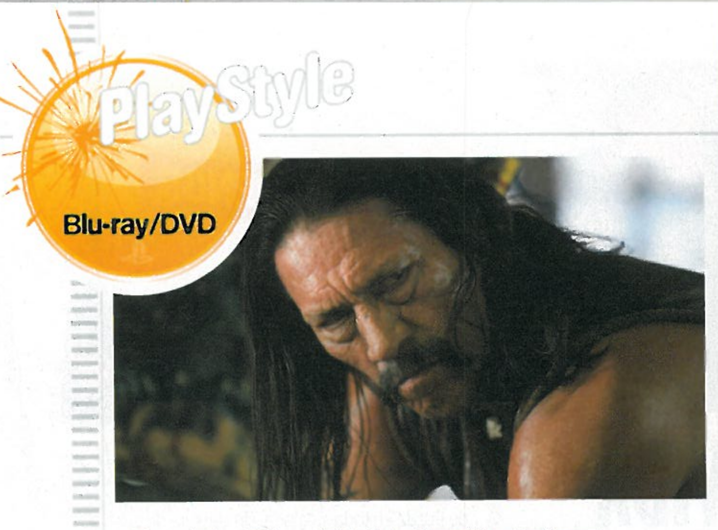


SCRAT'S CONTINENTAL CRACK-UP

www.iceagemovie.com

Nuestra ardilla favorita (y su eterna bellota) protagonizan uno de los mejores, y más divertidos, cortos de la red.

POR ANA MÁRQUEZ, PEDRO BERRUEZO Y BRUNO SOL





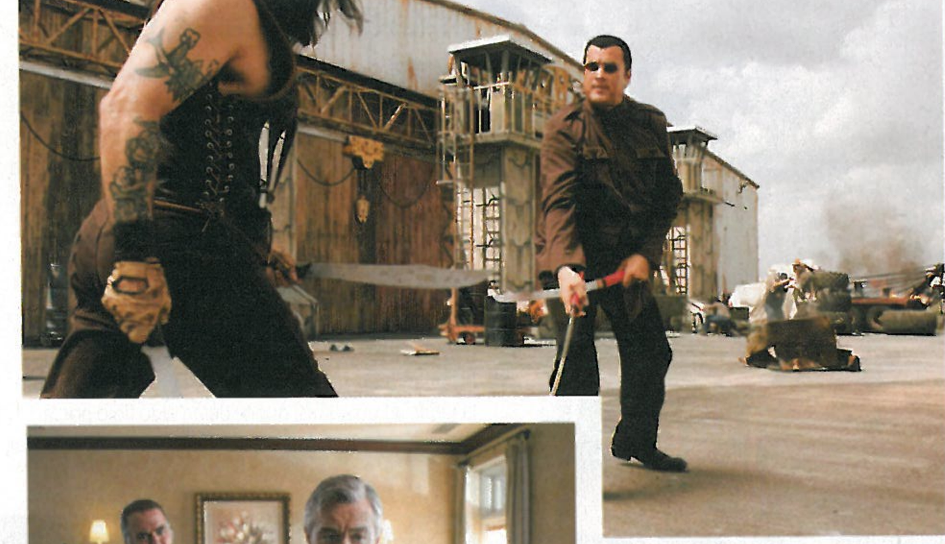
MACHETE

Aquel tráiler, falso y chiflado, se convirtió en un largometraje aun más demencial

Director
ETHAN MANIQUIS, ROBERT RODRÍGUEZ
Reparto
Danny Trejo, Michelle Rodríguez, Robert De Niro, Lindsay Lohan...
Audios
CASTELLANO, INGLÉS... (DTS HD)
Subtítulos
Castellano, inglés...
Distribuye
SONY PICTURES HOME ENT.
17,99 € (DVD)
24,95 € (BD)
29,95 € (BD+DVD)

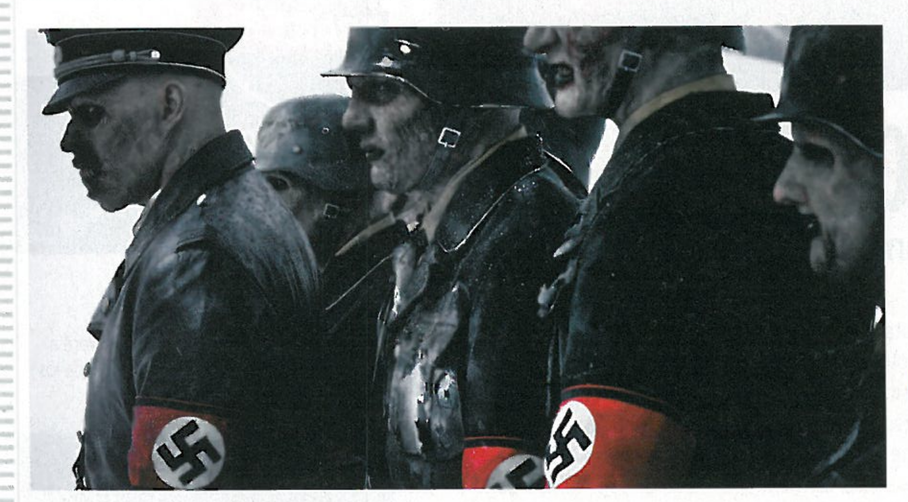
BLU-RAY DVD Nacido como uno más de los tráilers falsos que incluía el programa doble *Grindhouse*, ***Machete*** fue la respuesta de Robert Rodríguez al endurecimiento de las leyes de inmigración de EE.UU. Aquí los héroes son los espaldas mojadas, liderados por Danny Trejo, y los villanos, los *WASP* (blancos anglosajones), encarnados en Robert De Niro, Don Johnson y Steven Seagal. El guión, tan pueril como desternillante, es una mera excusa para dar sentido a las escenas rescatadas del tráiler original en un festival de risas, violencia cómica y espíritu de serie Z. Ojo a las escenas eliminadas, con Rose McGowan haciendo de asesina.

Película ★★★☆☆ ***Extras*** ★★★☆☆



Consciente de haberse convertido, con el paso de los años, en una parodia de sí mismo, Steven Seagal ejerce de tripudo villano.

Algunos se rasgarán las vestiduras al ver a Robert De Niro en una película como esta. Si ya le admirábamos, después de esto, mucho más.



ZOMBIS NAZIS

No te va a dar ninguna pena que a estos zombis les vuelen la cabeza

BLU-RAY DVD Esta comedia de terror noruega no es la primera de su subespecie: el cine de serie Z europeo de los 70, cuando la fiebre del erotismo nazi explotó la idea de muertos vivientes con esvásticas, culminó con la estupenda *Shock Waves* (1977). ***Zombis Nazis*** añade un elemento adicional a la ecuación: la nieve (a eso hace referencia el título original, ***Dead Snow***), y enfrenta al eterno grupo de jóvenes atrapados en una destartalada cabaña con un escuadrón de muertos vivientes nazis, en una epopeya llena de sangre, humor y saludos con el brazo en alto.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★☆☆

Director
TOMMY WIRKOLA
Audios
DD 5.1: Español, Inglés, Catalán. DD Stereo: Español
Subtítulos
Castellano
Distribuye
PARAMOUNT
14,99 € (DVD)





TODO SOBRE MI DESMADRE

Un personaje tan inolvidable como Aldous Snow merecía una película para él solito

DVD Sexo, drogas y *rock & roll*. Los tres están muy presentes en esta desternillante comedia, a mayor gloria del lascivo rockero que le robaba la novia al protagonista de *Paso de Ti*. El pobre Jonah Hill debe apechugar con el destructivo modo de vida del sátiro politoxicómano interpretado por Russell Brand, en una *road movie* repleta de cameos (incluyendo al miembro más odiado de Metallica). No os perdáis a Sean «Puff Daddy» Combs como Sergio, el productor.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★☆☆☆

Director: **NICHOLAS STOLLER** Reparto: **Russell Brand, Jonah Hill, Sean Combs...** Audios: **Castellano e inglés 5.1** Subtítulos: **CASTELLANO, PORTUGUÉS...** Distribuye: **Universal Pictures 19,99 € (DVD)**



El muro peludo y el productor Sergio: los dos responsables de las mayores carcajadas de la película. Sean «Puff Daddy» Combs demuestra aquí un talento nato para la comedia.







GHOST IN THE SHELL 2.0

El gran clásico del anime vuelve en una brillante versión remasterizada

BLU-RAY DVD Si ya te quedaste boquiabierto allá por 1995 descubriendo una de las mejores producciones japonesas de todos los tiempos ahora volverás a disfrutar, gracias a la magia digital, con esta nueva versión. El equipo original se ha reunido de nuevo para retocar toda la animación con las técnicas más vanguardistas (3D-CGI) y el magnífico apartado sonoro, encabezado por la codificación DTS-HD 6.1, cuenta con la inestimable ayuda de *Skywalker Sound* para los efectos. La cautivadora banda sonora creada de nuevo por *Kenji Kawai*, completa esta mítica obra que no puedes dejar escapar.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★☆

Director **MAMORU OSHII** Audios **Castellano DTS-HD 6.1, japonés DTS-HD 6.1 catalán Dolby Digital** Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS...** Distribuye **Sony Pictures H.E. 11,99 € (DVD) 24,99 € (BD+DVD)**

GRU, MI VILLANO FAVORITO

Malos tiempos para ejercer la maldad

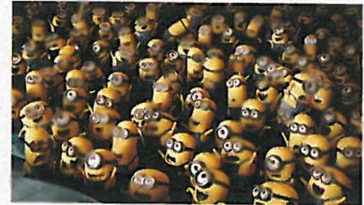


El cine siempre se ha volcado con los héroes, pero poco con sus rivales: los villanos. *Megamind* y ***Gru, Mi Villano Favorito*** coincidieron en la cartelera con la misma premisa, mostrarnos el lado más humano de los genios del Mal. ***Gru*** tiene entre sus grandes valores a los *Minions* (los deliciosos sicarios del alopécico protagonista) y el reparto en V.O. (Steve Carell, Jason Segel, Russell Brand...), aunque«Flo» Fernández borda el doblaje, como siempre. Muy divertida.

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★★★

Director: **P. COFFIN, C. RENAUD** Audios **Castellano DTS 5.1, inglés 5.1 DTS HD** Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS** Distribuye **Universal Pictures 34,95 € (BD 3D) 19,99 € (DVD)**





A pesar de su aspecto de frikazo, Vector será la principal pesadilla del calvo Gru.

NOTICIAS



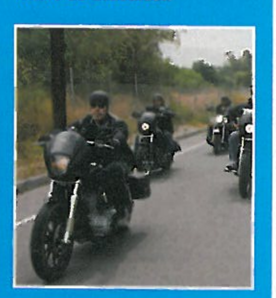
PEDÍA UNA PARODIA A GRITOS

El equipo responsable de comedias como *Casi 300* o *Epic Movie* se cachondea sin miramientos del fenómeno *Crepúsculo* en ***Híncame el Diente***, a la venta desde el 16 de febrero por cortesía de **20th Century Fox. H.E.** Tanto la edición *Blu-ray* (24,95 €) como el DVD (13,99 €) incluyen escenas eliminadas y tomas falsas.



LA VIDA ES UN VIDEOJUEGO

Estrenada en los cines españoles tarde y mal, ***Scott Pilgrim Contra el Mundo*** propone una sorprendente vuelta de tuerca al clásico concepto de Chico-conoce-chica, a través de multitud de referencias a videojuegos clásicos (como ya lo hiciera el cómic en el que se basa). Descúbrelas a partir del 30 de marzo, en BD, de la mano de **Universal**.



DE MOTEROS Y OTROS COYOTES

El 23 de febrero llega a las tiendas la segunda temporada de ***Hijos de la Anarquía***, una de las mejores series que nos ha dado la tele yanqui en los últimos años. 4 DVD, 12 episodios y un nuevo motivo para adorar a Katey Sagal.

POR ANA MÁRQUEZ, BRUNO SOL Y JASON GARCÍA

DANI MAR

El que era líder de ECDL mira ahora la vida como un videojuego y nos desvela cuáles son sus armas para llegar a ser quien es

Con una imagen más vulnerable que cuando lideraba *El Canto Del Loco*, pero con la misma actitud de eterno superhéroe, Dani muestra sus armas en una *Master Class* que ofreció a sus *fans* en el **Espacio Sony Style** de Madrid. ***«La vida te pone una serie de herramientas que debes aprender a utilizar bien, si no te puedes convertir en un villano»***, comenta el cantante, quien tras once años de grandes éxitos con *ECDL*, toma las riendas de su carrera en solitario con la misma ilusión con la que empezó en 1994. ***«La primera vez que salí al escenario sin David y sin Chema me sentí extraño. Me ha costado, pero he conseguido sentirme bien. Me lo tomo como una nueva etapa. No puedes estar jugando a un videojuego, pasar un nivel y seguir pensando en rejugarlo... Es mejor avanzar para disfrutar de lo nuevo que está por venir y después, si se tercia y apetece, ya estás en condiciones de volver a jugarlo. Si no avanzas y te quedas en la misma fase es más probable que cometas equivocaciones»***. Sin duda, una manera muy jugona de explicar por qué *ECDL* se separó tras la gira de *Personas* y continúa diciendo: ***«Ahora nos apetece quedar más a cenar para contarnos qué tal nos va la vida»***. Una vida que cuenta en *Pequeño* (título de su disco en solitario), pues los 13 temas que componen el álbum son como los capítulos de su diario ya que hablan de sus sentimientos y de cómo mira la vida: ***«Para componer cojo las cosas de cada momento de mi vida y las escribo en forma de canción. Mi lamento es un tema que habla de mi hermana -que falleció hace dos años- y cada vez que la canto en directo sucede algo muy especial»***. Su música, su voz y sus letras ya no suenan como antes, Dani Martín ha sufrido una evolución, él asegura que natural, la que le dicta el corazón. ***«No sé lo que es un estilo, simplemente me gusta hacer canciones, y no sé si he evolucionado musicalmente, pero como persona sí que lo he intentado»***, comenta Dani y confiesa, además, que se ha dado cuenta de dicha evolución gracias a los pequeños detalles de la vida: ***«Antes me gustaba tener un póster en la habitación, ahora prefiero tener un cuadro colgado. Antes llevaba un tatuaje que para mí tenía sentido y me lo he tachado porque ya no lo tiene. Antes podía estar horas jugando a la Play y perder la noción del tiempo, ahora me gusta más perder la noción del tiempo cenando con un amigo...»***. Aunque no por ello ha dejado de jugar, pues aún su **PS3** echa humo cuando un *Call Of Duty* o un *Medal Of Honor* sale a la venta: ***«¡Estoy deseando hacerme con el último Call Of Duty (Black Ops) y echar unas partidas!»***, exclama el cantante. Cambios que le han hecho ser lo que es ahora, una persona sencilla, humilde y con corazón. Sus directos ya no son tan enérgicos como los de *ECDL* pero esbozan un halo de seducción y ternura tan especial que te dejan con las ganas de ver y escuchar más.

«No es saludable pasar un nivel y seguir pensando en rejugarlo»

A QUÉ JUEGA *Dani*





Sus horas jugonas, aunque se han visto bastante reducidas en los últimos años, se debaten entre Medal Of Honor y Call Of Duty, y nos confesó que últimamente prefiere el desarrollado por Activision: «Estoy deseando hacerme con la última entrega, Black Ops».



Tras responder las múltiples preguntas que sus fans le hicieron durante la Master Class en el Espacio Sony Style de Madrid, Dani cantó dos canciones de su disco Pequeño. Derrochó carisma, encanto y ternura con una voz a veces melódica, a veces desgarrada, y acompañada por los acordes de una guitarra muy bien tocada.

POR ANA MÁRQUEZ FOTOGRAFÍA: JAVIER BAUTISTA AGRADECIMIENTOS: ESPACIO SONY STYLE MADRID



DC UNIVERSE

El mundo de la moda también celebra el 75 aniversario de la mítica DC Comics

Pulsera «azul Superman» de silicona con cierre metálico que muestra o tapa el logo. Diesel.

Camiseta de edición limitada que lanza Celio por el 75 aniversario de DC Comics. 7,50 €

Gorra en color gris con el logo de Superman y visera negra. 12 $ www.sell-caps.com

HÉROES Y VILLANOS

La mítica editorial DC Comics plasma a los héroes y villanos más famosos del mundo en la loneta de la All Star.

Superman, Joker, Batman, Wonder Woman... ilustran las All Star de Converse. 90 €

POR ANA MÁRQUEZ

PlayStyle

Universos alternativos

HITMAN

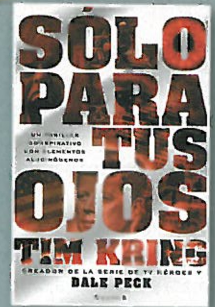


Autores: **Garth Ennis, John McRea**
Editorial: **Planeta DeAgostini Comics**
Páginas: **544** PVP: **25 € (cada uno)**

Limpiando Gotham City... a tiros.

Además del videojuego, existe otro *Hitman* un tanto anterior: el personaje que creara el excesivo guionista Garth Ennis junto al dibujante John McRea. En este caso, se trata también de un asesino a sueldo pero con alguna particularidad: tiene superpoderes y se carga a los buenos. Como no podía ser de otro modo tratándose del guionista del que se trata, el humor negro y bastante brutote es un pilar esencial de la serie. La acción, como cabría esperar, el otro. Así, entre tiros, personajes canallescos marca de la casa, y mucha parodia y superhéroe ridiculizado, ***Hitman*** se convirtió en una serie necesaria para entender mucho del panorama actual, y la trayectoria de sus creadores. **Planeta DeAgostini** la recopila ahora en tres tomos dentro de su colección **Universo DC**, una ocasión inmejorable para recuperarla o descubrirla por primera vez.

LIBROS



Sólo para tus ojos
Del creador de Héroes

Del creador de la popular serie de televisión *Héroes*, nos llega esta novela que Tim Kring ha escrito en colaboración con el novelista Dale Peck. ***Sólo para tus ojos*** es la primera entrega de la trilogía *Gate Of Orpheus*, que aquí ha comenzado a editar **Ediciones B**, y que se centra en la «novelización» con tintes conspirativos de tres momentos clave en la historia reciente de los Estados Unidos: la muerte de John Fitzgerald Kennedy, el escándalo *Watergate* y el surgimiento del terrorismo islámico. ***Sólo para tus ojos***, los autores afrontan el asesinato de JFK con un nuevo ingrediente: el LSD.

Autor
Tim Kring y Dale Peck
Editorial
Ediciones B
P.V.P. **19,90 €**

Marketing y videojuegos
Para profesionales del sector

Con el subtítulo *Product placement, in-game advertising y advergaming*, el autor deja claro que la publicación encierra una revisión específica del mundo de los videojuegos. Y, no obstante, probablemente muy necesaria en tiempos en los que el sector enfrenta la crisis económica, además de sus propios demonios y dificultades. El libro analiza las estrategias y acciones que se pueden llevar a cabo con los objetivos del marketing y la publicidad en mente, con abundancia de casos de éxito. Sin duda, un libro enfocado a un lector profesional de un aspecto cada vez más relevante de lo que para unos es una afición, pero para otros muchos, un negocio.



Autores
J. Martí Parreño
Editorial
ESIC Editorial
PVP: **19 €**

B.S.O. DE VIDEOJUEGOS



PAC-MAN CH.E. DX
Varios
★★★☆☆

El punto de partida es prometedor: rescatar fraseos y efectos sonoros del primer *Pac-Man* y transformarlos en música onomatopéyica con la que se perfuma una base sintética percusiva (relativamente) novedosa. El resultado aburre, decepciona y desde luego no es el guasón frenesí que debería haber sido, ya que los músicos controlan demasiado sus recursos y prácticamente se limitan a repartir metódicamente elementos acústicos a lo largo de los cortes (4,99 $). iTunes Store USA



R.D.R.: UNDEAD NIGHTMARE
Bill Elm y Woody Jackson
★★★★☆

Sin cambios drásticos en la orquestación, enrareciendo y contaminando aún más el componente atmosférico, y manteniendo la encantadora simpleza pero alambicada estructura de la partitura de *Red Dead Revolver*, Bill Elm y Woody Jackson consiguen ampliar y mejorar su propia obra componiendo nuevos temas y añadiendo un divertidísimo matiz terrorífico. Más ambiental, cruda, polvorienta, empática y siniestra, y emocionalmente muchísimo más invasiva (8,99 $). iTunes Store



LBP 4IN FIGURES SERIES 2
Crea niveles en 3D

La segunda serie de action figures de nuestro amigo de patchwork viene con uno de los disfraces más célebres: el dragón chino. Cada uno tiene siete puntos de articulación e incluye un set de pegatinas y el célebre lazo que abre los pop-its en el juego.

Distribuidor: **Mezco Toys**
Tamaño: **10 cm.** Precio: **42 $**



EL TÍO CREEPY
Para los nostálgicos

El maestro de ceremonias de la emblemática revista lanzada por Warren Publishing en 1964 cobra nueva vida con esta espectacular figura realizada por Tony Cipriano. Se trata de una edición limitada, así que tendrás que darte prisa para conseguirla: solo se han fabricado 500 unidades.

Distribuidor: **Dark Horse**
Tamaño: **36 cm.**
Precio: **150 €**



JILL V. BATTLE SUIT VERSION
Memorias de África

Rubia, esbelta e incluyendo un completo arsenal (literalmente) de accesorios, podrías pensar que es Barbie Pacificadora, pero no. Es Jill Valentine vestida para matar en una edición limitada que SideShow comercializará en el segundo cuarto de 2011.

Fabricante: **Hot Toys**
Tamaño: **28 cm.**
Precio: **149,99 $**

POR NICK RIVERS, DRAGÓCULA Y ADONÍAS

PlayStyle TECNO

Todo lo que necesitas para estar a la última







¡EN 3D!

DSC-TX10, DSC-HX7V Y DSC-WX7

Una de las características principales que diferencian a estas cámaras compactas de 16,2 Megapíxeles del resto es que hacen espectaculares fotos en 3D (que podrás visualizar en un televisor con dicha tecnología). Con el modo 3D Still Image activado, la cámara realiza dos tomas consecutivas con diferentes posiciones de enfoque para calcular las profundidades, creando imágenes para los ojos izquierdo y derecho que producen el efecto 3D. Y con la opción Sweep Multi Angle verás imágenes en movimiento en 3D simulado sobre la pantalla de la cámara moviendo la cámara de atrás a adelante. Además, entre otras opciones destacables, graba vídeos en alta definición y posee un zoom óptico 10x.

DSC-TX10 350 €; DSC-HX7V 300 €; DSC-WX7 220 € www.sony.es



HORA DE HACER DEPORTE

NIKE SPORTSWATCH GPS

El reloj de Nike, en colaboración con TomTom, que motiva a los deportistas. Lleva una interfaz que ofrece información mientras corres, como historial de carreras, récords personales, ritmo cardiaco... La pantalla es táctil y se puede conectar al ordenar a través de un puerto USB. (llegará a España en julio). www.nike.com



DISPARANDO A MATAR

SHARP SHOOTER

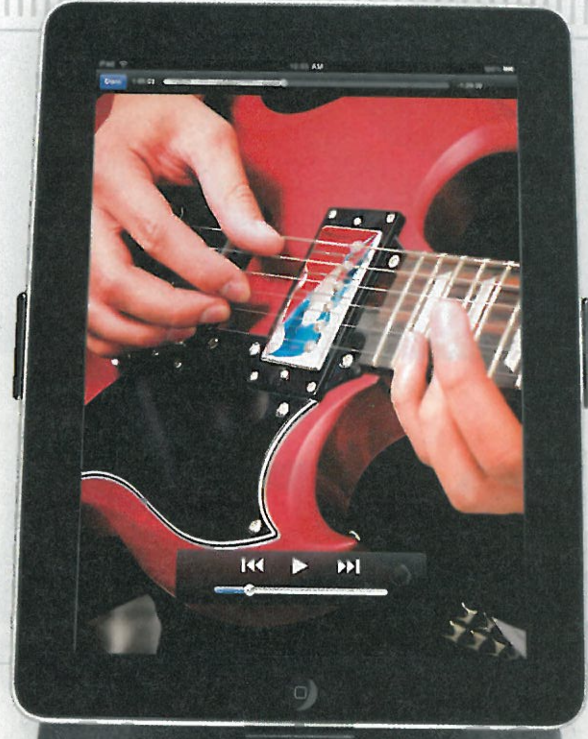
Este «tirador de precisión» para PS Move está creado especialmente para jugar al recién estrenado Killzone 3. Su atractivo diseño convierte los dos mandos (PS Move y Navigation Controller) en un más que atractivo rifle con el fin de crear una experiencia jugable sin precedentes.

49,99 € es.playstation.com

LO MÁS FRIKI DEL MES
JOYSTICK-IT IPAD



La evolución es una suma de avances: iPad, juegos para iPad, y ahora... joystick para iPad. Fabricado en aluminio, es compatible con cualquier juego que se controle a través de la pantalla y no necesita pilas; pegar y listo. 24,95 $ www.thinkgeek.com



POTENCIA TU IPAD
DOCK STATION MP450

Con un diseño muy similar al iPad, en color negro y detalles plateados, este dock station con mando a distancia de Altec Lansing para iPad es la base más segura del mercado que permite, además de cargar su batería, sacarle más partido. Y es que va equipado con dos altavoces de 2" que mejoran el sonido del dispositivo. Asimismo, con este soporte podrás colocar el iPad en vertical o en horizontal, y en diversas inclinaciones. 149,99 € www.memtec.es

EL TAMAÑO SÍ IMPORTA
CAM100BU

Esta videocámara de bolsillo graba imágenes en alta definición que podrás compartir en Internet o bien visionarlas en la tele mediante HDMI. Lleva integrada una conexión USB para conectarlo directamente al ordenador. Su diseño compacto (con una pantalla de 2") y moderno, similar al de un teléfono móvil, es ideal para llevarlo siempre contigo. 129 € www.philips.es





LO MEJOR DEL MES EN...
PlayStation Move

1 Funda con cremallera para guardar y proteger los dos mandos de PS Move, además lleva un bolsillo de redecilla para llevar varios Blu-rays. Logic3. 14,90 €. ★★★☆☆

2 Este adaptador de disparo con forma de rifle está diseñado para acoplar el mando de movimiento PS Move. Logic3. 29,99 €. ★★★☆☆

3 Este pack incluye 4 adaptadores de mando PS Move con forma de raqueta de tenis, de ping pong, palo de golf y de béisbol. Logic3. 19,90 €. ★★★☆☆



DESPEDIDA Y CIERRE

HERRAR ES UMANO

Mezclar chinchón con Avecrem no es buena idea: la meninge te da vueltas y cometes errores tan gordos como elegir a Thor para ilustrar la reseña de DC Universe Online en el sumario del pasado número...

Resultados de Concursos

NARUTO S.U.N.S. 2 + DRAGON BALL R.B. 2.
Ganadores de...
1 juego Naruto S.U.N.S. 2 + 1 juego Dragon Ball R.B. 2

Pablo Ibáñez Villegas (CÓRDOBA)
Milton Corrales Luna (VALENCIA)
Antonio Villar Preto (VALENCIA)
José Carlos Oliveira (VALENCIA)
David Hidalgo Muñoz (SALAMANCA)
David García García (VALLADOLID)
Alex García España (LLEIDA)
Fernando Pérez Cara (BARCELONA)
Juan Fco. Bolaños Pérez (MURCIA)
Jesús Morales Fernández (MADRID)

Stop press! ¡Entrevistamos en exclusiva a Muriel!
No hemos podido resistir la tentación de entrevistar a uno de los iconos más impactantes de la década, la mujer reseca de The Walking Dead...

PlayStyle ZONA R.I.P.



ENTREVISTA CON...

LA MUJER RESECA DE "THE WALKING DEAD"

«Reconozco que me encanta arrastrarme por la hierba al amanecer para sentir el rocío mañanero entre mis costillas descarnadas»

¿Cuál es su verdadero nombre? En los créditos solo aparece como Re-Dried Woman...
Si no recuerdo mal, los vecinos de la zona me llamaban Muriel pero en el buzón de mi casa solo aparece el nombre de U.S. Mail, así que no puedo concretárselo. Me puede llamar Huesa si quiere.

¿Le parece correcto arrastrar los fémures por las zonas ajardinadas de un pueblo de Kentucky?
Me ha contratado el ayuntamiento para delimitar el terreno de las obras del carril bici. A cambio me van a injertar las tibias y peronés de una serpiente, para que pueda ganar algo de movilidad en el tren inferior.

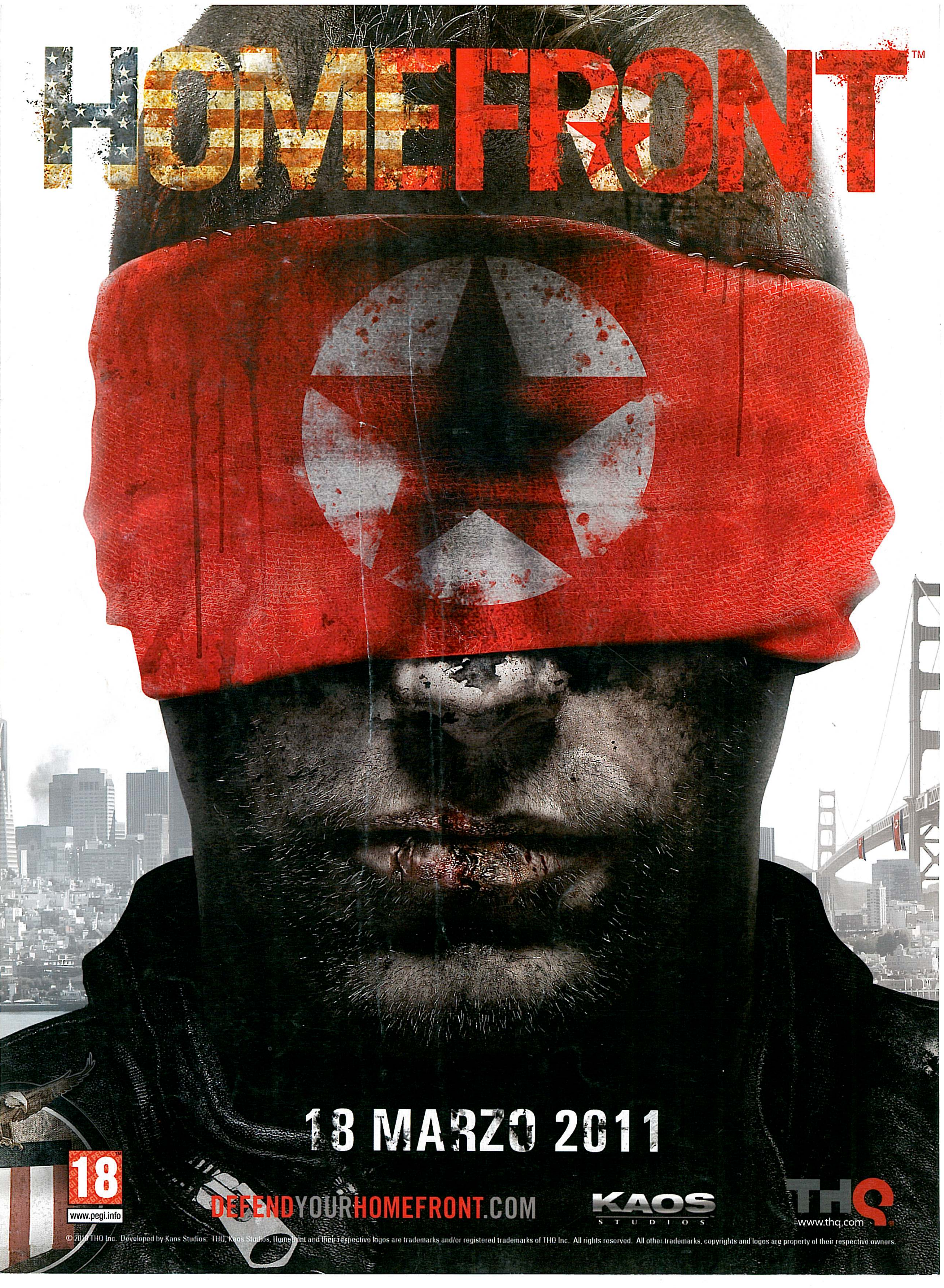
¿Cómo perdió usted parte de sus extremidades?
Me olvidé sacar las piernas antes de cerrar con fuerza la puerta del horno y cuando me di cuenta era demasiado tarde... El seguro no me cubrió el transporte y la hospitalización, así que tuve que ir a rastras al centro. El resto ya lo conocen...

¿Le hubiera gustado aparecer en más episodios de la serie o cree que ha dejado suficiente huella?
Lo que es huella creo que he dejado bastante, he perforado medio parque a mi paso, pero sí, me hubiera gustado protagonizar alguna escena con algo más de riesgo y acción, como montar a caballo o hacer la pinza austriaca.

¿Qué sintió cuando el protagonista acaba con usted de forma misericorde?
Todavía resuena en mi cabeza el eco del disparo cuando entorno los ojos, pero he de reconocer que disfruté mucho con la escena. El problema es que tuve que reproducir el sonido del disparo cerrando de forma violenta las mandíbulas e hicieron falta más de 50 tomas para conseguirlo.

¿Cuáles van a ser sus próximos proyectos?
La cadena de comida rápida Kentucky Dried Chisme me ha ofrecido sacar un bocadillo con mi imagen al módico precio de un dólar y exclusivo para venta nocturna. Cada vez que lo muerdas emitirá un gemido crepuscular y un chorro de mostaza francesa saltará a tu garganta.




HOMEFRONT™
18 MARZO 2011
18
www.pegi.info
DEFENDYOURHOMEFRONT.COM
KAOS STUDIOS
THQ
www.thq.com
© 2010 THQ Inc. Developed by Kaos Studios. THQ, Kaos Studios, Homefront and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, copyrights and logos are property of their respective owners.